

JOC FULL **WORLD OF GOO** UN JOC DE 10, GENIAL ȘI CÂT SE POATE DE ARTISTIC

LEVEL

REVISTA DE JOCURI VIDEO NR.1 ÎN ROMÂNIA

GAMEDEV BLOG
BALANCING
DE LA TEORIE LA PRACTICĂ



TOTAL WAR™ **SHOGUN 2**

REVIEW CRYSIS 2 ■ ANOMALY WARZONE
EARTH ■ MOTOSTORM APOCALYPSE ■
PREVIEW CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

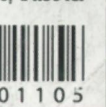
DVD
TRAILERE DEMOS
MODS FREEWARE
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

Mai 2011



5 948490 250039

Preț 14.99 lei



01105

DOUĂ REVISTE LA SUPER PREȚ!

FOTO-VIDEO

fotoworld.chip.ro

DIGITAL collection

9⁹⁵ LEI

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr. 12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aionită
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricatură)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.angel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă
conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediţie.

În perioada ianuarie - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/ediţie.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

ArtMania	59
Best Distribution	7, 39
D-Link	45
Hospice	55
Orange	100
Zile şi Nopti	63

Mergem mai departe

După ani şi ani de zile în care a dus rubrica hardware în spate, BogdanS urcă pe scara evoluţiei şi lasă redacţia LEVEL în urmă. Important este că ne-a părăsit un coleg de nădejde, care îşi va vedea de acum înainte meritele apreciate la adevărată lor valoare, aşa cum le-am văzut şi noi, foşti colegi într-ale gaming-ului în toate formele sale. Oricum ar fi, suntem siguri că BogdanS a ajuns la mai bine, iar noi îi urăm succes în continuare. Mulţumim, Bogdane! Golul pe care l-a lăsat în revistă va fi umplut în continuare de Puiu Alexandru, redactor Chip cu acte în regulă care şi-a rupt de la gură ca să nu rămânem fără, şi Marius Ghinea, care se dezlanţuie în această ediţie cu două review-uri de amploare – cel al jocului Total War: Shogun 2, pentru care am fost cât pe ce să suplinsc numărul de pagini, şi cel al volanului T500 RS, una dintre cele mai bune scule care au poposit de-a lungul vremii la noi în redacţie. Da, Marius ştie şi hardware, chiar foarte bine.

În acelaşi timp, am relansat şi site-ul, care a căpătat, în sfârşit, o faţă demnă de revista pe care o susţine. În acest moment, pe www.level.ro ar trebui să găsiţi deja conţinut proaspăt sub formă de ştiri, trailere şi imagini din cele mai noi jocuri, precum şi o serie de articole mai speciale, extrase din arhivă pe sprânceană, cărora le vor urma altele, poate chiar în exclusivitate. Sper ca relansarea site-ului să reprezinte un nou început pentru tot ceea ce înseamnă LEVEL în România, cu toate că a întârziat înacceptabil de mult. Unele aspecte, însă, nu depind şi nu vor depinde întotdeauna numai de noi, redactorii, şi chiar dacă o bună parte dintre deciziile din spate sunt sau vor fi eronate, cât timp încă mai suntem aici, revista va merge mai departe. Iar după noi... potopul.

P.S. Datorită prezenţei scenice îndoielnice, Shift 2 Unleashed şi-a amânat review-ul pentru ediţia următoare, în aşteptarea unui patch care să-l pună pe picioare.

KIMO

Faith

KiMO

- 1 Total War: Shogun 2
- 2 Anomaly Warzone Earth
- 3 SpaceChem



Koniec

- 1 Mansions of Madness
- 2 Crysis 2
- 3 Total War: Shogun 2



cioLAN

- 1 Mansions of Madness
- 2 LEGO Star Wars III
- 3 Total War: Shogun 2



Marius Ghinea

- 1 Total War: Shogun 2
- 2 Thrustmaster
- 3 SpaceChem



Caleb

- 1 Total War: Shogun 2
- 2 Crysis 2
- 3 Mansions of Madness



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



22 TOTAL WAR: SHOGUN 2

Un superlativ al superlativelor în strategie și tactică. De la Marius citire.



Viață grea pe două roți.

36 MOTO GP 10/11



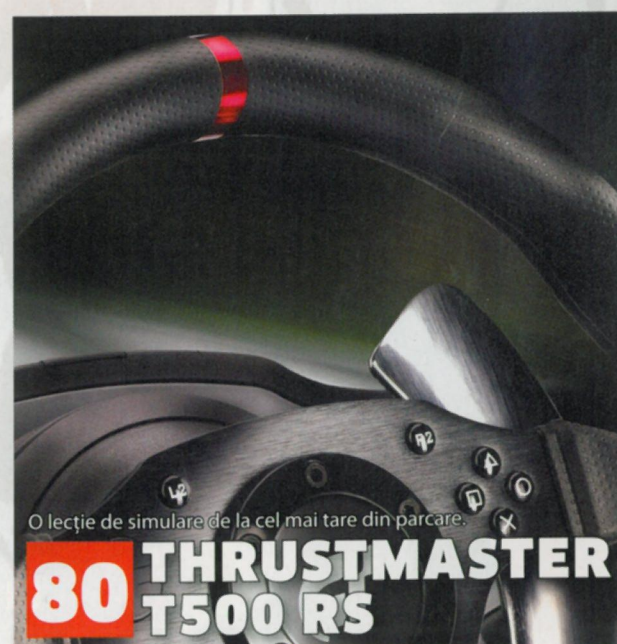
Mai multă viteză și distrugere într-un nou concept.

42 MOTORSTORM APOCALYPSE



18 CRYISIS 2

Adio junglă, Crytek mută criza după blocuri.



O lecție de simulare de la cel mai tare din parcare.

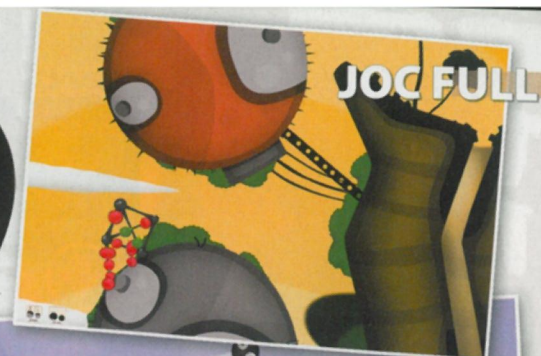
80 THRUSTMASTER T500 RS



Un răspuns inedit dat add-on-ului cu același nume pentru Bad Company 2.

66 MAGICKA VIETNAM

WORLD OF GOO



JOC FULL



World of Goo este un puzzle pur-sânge, în care jucătorii, meșteri mari, calfe și zidari, trebuie să construiască tot felul de structuri mai mult sau mai puțin obișnuite din... biluțe de Goo.

Un fel de spiriduși amorfi, plini de viață și cu personalități fermecătoare, biluțele pot fi culese cu ajutorul pointer-ului și plasate în continuarea unei structuri inițiale.

Automat, se formează legături, iar bieteile biluțele sunt integrate în structură, în timp ce altele, rămase libere, se plimbă în continuare fain-frumos pe structură. În majoritatea nivelurilor, scopul final este să atingeți o conductă cu o imensă putere de sucțiune, care aspiră biluțele de Goo rămase nefolosite. Partea cu adevărat interesantă este că atât Goo-ul, cât și structurile clădite din el au proprietăți fizice (realiste în limita jucabilității) și, pe măsură ce avansați, veți ajunge să încropiți construcții de-a dreptul imposibile pentru a vă atinge obiectivul. Pe parcurs, veți face cunoștință cu noi tipuri de Goo, care știu să facă lucruri noi. Unele sunt lipicioase, altele pot fi desprinse

oricând din structură și refolosite, altele iau foc repede, mai sunt biluțe ignifuge și biluțe care pot contribui la structuri trainice, fiindcă la integrarea în ansamblu sunt capabile să creeze multe legături deodată. Veți rămâne surprinși de varietatea biluțelor și mai ales de implementarea genială a fiecăreia în parte. Timp de câteva zile, Goo-ul vă va fi cel mai bun prieten de joacă, distrându-vă peste măsură, iar fenomenul se va întâmpla cu absolut toți cei care vor încerca jocul.

Orgia construcției se desfășoară pe capitole și tot parcursul jocului este de fapt o alegorie la evoluția omenirii. La început, în primul capitol, Vara, biluțele zburdă vesele prin tot felul de spații verzi și delușoare plăcut colorate, fiind foarte aproape de natură. În cel de-al doilea, aferent marilor invenții, Toamna, biluțele descoperă o sursă de energie, care servește la construirea unei fabrici, decor în care se desfășoară cel de-al treilea capitol, industrial: Iarna. Urmează era informației și un inevitabil sfârșit al

lumii, însă finalitatea vă lasăm să o descoperiți singuri. Este suficient să vă spunem că paralela cu Omul a fost trasată magistral, iar jocul relevă o mulțime de teme de gândire și motive, de la ecologie, inovații, orgoliu, discriminare sau politică până la informatică, internet și globalizare.

Pe scurt, World of Goo este foarte inteligent și inovator, atât în ansamblu, cât și în detaliu, drept pentru care, la vremea review-ului, a fost răsplătit de noi cu nota maximă - un 10 curat ca lacrimă! Este genial și cât se poate de artistic. Apelează în egală măsură la inteligență, sensibilitate, simțul umorului și spiritul nostru de joacă, ferindu-se de a ne oferi emoții ieftine și dozând bine ingredientele. În plus, este accesibil oricui și poate fi gustat fără probleme și plăcut până și de cei care nu s-au mai jucat în viața lor nimic.

08 ȘTIRI

EVENTIMENT

12 BATTLEKON 2011

GAMEDEV BLOG

14 BALANCING, DE LA TEORIE LA PRACTICĂ

PREVIEW

16 CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

REVIEW

- 18 CRYISIS 2
- 22 TOTAL WAR: SHOGUN 2
- 34 FALLOUT: NEW VEGAS - DEAD MONEY
- 36 MOTO GP 10/11
- 40 ANOMALY WARZONE EARTH
- 42 MOTORSTORM APOCALYPSE
- 46 DANCE CENTRAL
- 48 BIT.TRIP RUNNER
- 50 TOP SPIN 4
- 52 TIGER WOODS PGA TOUR 12: THE MASTERS
- 54 LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS
- 56 SPACECHEM
- 60 THE SIMS MEDIEVAL
- 61 ZEIT 2
- 62 FIGHT NIGHT CHAMPION

EXTRA LIFE

- 64 CALL OF DUTY: BLACK OPS FIRST STRIKE
- 66 MAGICKA VIETNAM

FREE2PLAY

- 68 LEAGUE OF LEGENDS
- 70 LOONG

RETRO

- 74 PLATOON

HOBBY

- 76 MANSIONS OF MADNESS

HARDWARE

- 80 THRUSTMASTER T500 RS
- 86 TEST COMPARATIV - UPGRADE ACCESIBIL: UN SSD
- 88 ALIENWARE M11X
- 89 LOGITECH Z205
- 89 MSI BIG-BANG MARSHAL
- 90 IPAD 2

LIFESTYLE

- 92 NEMIRA - ALCHEMISTUL NEUTRONIC
- 93 FILM - TRANSFER DE IDENTITATE (SOURCE CODE)
- 93 WWW.

CUPRINS DVD

Demo

Black Mirror III / Dead Meets Lead / Dragon Age 2 / Starpoint Gemini

MODs

1187 Episode One (Half-Life 2) / S.T.A.L.K.E.R.: Call of Prypiat Complete 1.0 / Dam (Crisis Wars) / Overtime (Mirror's Edge) / Precursor (Half-Life 2)

Media

Filme (HD)

Beyond Black Mesa / Brink / The Dishwasher: Vampire Smile / Duke Nukem Forever / InFamous 2 / L.A. Noire / Portal 2 / Red Faction: Armageddon / Saints Row: The Third / Spider-Man: Edge of Time / Spiral Knights

Imagini

Alice: Madness Returns / Battlefield 3 / Spider-Man: Edge of Time

Wallpaper

Crisis 2 / Total War: Shogun 2 / World of Goo

Drivere

ATI Catalyst 11.1
NVIDIA ForceWare 266.58

Patch

Assassin's Creed: Brotherhood v1.02
Crisis 2 v1.2

Antivirus

AVG Free Edition 10.0 Build 1204a3402

Freeware

7-Zip 9.20 / ATI TrayTools 1.7 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24c / Totally Free Burner 5.0 / Nero 9 Free 9.4.12.3d

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127

EXTRA

Blendimals (versiune completă)
Nikki and the Robots (versiune completă)
RedEclipse (versiune completă)
LEVEL DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS

DRAGON AGE II

În demo-ul celui mai nou titlu din seria Dragon Age, ne avântăm în prologul jocului și alegem una dintre cele trei clase de personaje din perspectiva careia urmează să-l jucăm.



1187: EPISODE ONE

1187 este un mod single player pentru Half-Life 2 Orange Box, a cărui acțiune se petrece cu aproximativ zece ani înaintea incidentului Black Mesa.



BLACK MIRROR III

Al treilea joc din serie se întoarce la origini, în locuri cunoscute celor care au jucat primul adventure din trilogia Black Mirror.



CALL OF PRYPIAT COMPLETE V1.0

O colecție de mod-uri care reușește să transforme jocul STALKER: Call of Prypiat într-o experiență mai realistă, mai ales din punctul de vedere vizual.



STARPOINT GEMINI

Starpoint Gemini îmbină elementele de role play cu cele ale unui simulator tactic, într-un univers SF unic.



OVERTIME

Overtime este o conversie single player pentru Mirror's Edge care precede evenimentele din joc, explicând cum și unde s-a accidentat Faith.



EXTRA



BLENDIMALS (VERSIUNE COMPLETĂ)

Blendimals abordează un gen vechi într-un mod diferit, concentrându-se pe o mecanică de joc ce implică combinarea abilităților animalelor. Este un joc colorat cu aspect de desen animat, iar elementele de platforming și puzzle-urile sunt reprezentative pentru genul din care face parte.

RED ECLIPSE (VERSIUNE COMPLETĂ)

Red Eclipse este un FPS de tip Open Source ce dispune atât de o componentă single player, cât și de una multiplayer. Gameplay-ul este balansat, iar accentul se pune pe agilitate. Restul îl puteți descoperi și singuri, jucându-l.



Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender Is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ

www.level.ro

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

LA NOIRE

DISPONIBIL DIN
20 MAI

ROCKSTARGAMES.COM/LANOIRE

18

PS3

XBOX 360

XBOX LIVE

TEAM BONDI
SYDNEY - AUSTRALIA

R

©2006 - 2011 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, LA Noire, and the R marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Portions © Copyright Master Licensing, Inc., 2011, all rights reserved. The Team Bondi mark and logo is property of Team Bondi Pty. Ltd. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. "B", "PlayStation", "PS3", "P3" and "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All rights reserved.



CUPA MONDIALĂ BLOOD BOWL 2011

Puneți mâna pe Rulebook și suflați în zaruri, fiindcă Focus Home Interactive anunță că înscrierile pentru Blood Bowl World Cup 2011 sunt deschise!

Cupa Mondială de Blood Bowl 2011 este al doilea eveniment de acest gen, după ce, în 2010, lansarea primei ediții digitale a Blood Bowl a permis strângerea unei comunități însemnate, în care mii de fani și-au disputat trofeul inițial. Finala din 2010 a avut loc în inima orașului german Köln, unde Andriy a câștigat un meci dificil cu a sa echipă de Dark Elves, devenind primul campion mondial Blood Bowl. Finaliștii de atunci au împărțit premii în valoare de 8.000 de dolari americani.

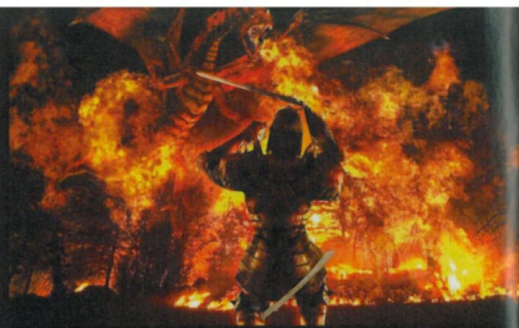
Recenta extindere a jocului prin Legendary Edition a adunat și mai multe suflete însetate de tactică, sânge și adrenalină în jurul acestui joc, așa că întrecerea de anul acesta se anunță deja palpitantă. Începând cu 18 aprilie 2011, jucătorii se pot înscrie în ligile speciale de calificare ce au fost constituite la acea dată. În plus, liga publică Naggaroth Open va fi dedicată Cupei Mondiale pe întreaga durată a lunii iunie. Fiecare meci jucat va conta pentru calificări, iar cei mai buni 12 jucători la data de 30 iunie vor putea intra în cea de-a doua rundă a competiției. Desigur, stat-urile Naggaroth Open vor fi resetate pe 31 mai, pentru ca toată lumea să aibă șanse egale.

DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

S-a constatat experimental că, oriunde izbucnește o epidemie, de la simpla răceală până la neviața cu aspecte complexe, e musai să existe și un reporter băgăcios. Drept urmare, Frank West, pozarul din Willamette, și blițul lui credincios vor fi vedetele unui nou Dead Rising de la Capcom. Dead Rising 2: Off the Record (câci nemortul n-a fost niciodată confirmat oficial) ne va prezenta „incidentul” din Fortune City prin ochii (și camera) lui Frank West, starul primului Dead Rising. După tipic, cei de la Capcom ne promet inamici, misiuni, arme,

obiecte, vehicule și combo-uri noi, o serie de îmbunătățiri aduse motorului grafic, un cod de rețea mai optimizat și câteva surprize. Probabil și o mână de Psihopați proaspeți și nervoși, numai buni de pus pe prima pagină a oricărei reviste de scandal respectabile.

Dead Rising 2: Off the Record își va face apariția în toamna acestui an, pe PX, X360 și PS3. Nu e chiar Treiul, dar aventura fotografului minune ar trebui să-i consoleze un pic pe indivizii supărați că nu au primit Case Zero și pe PC.



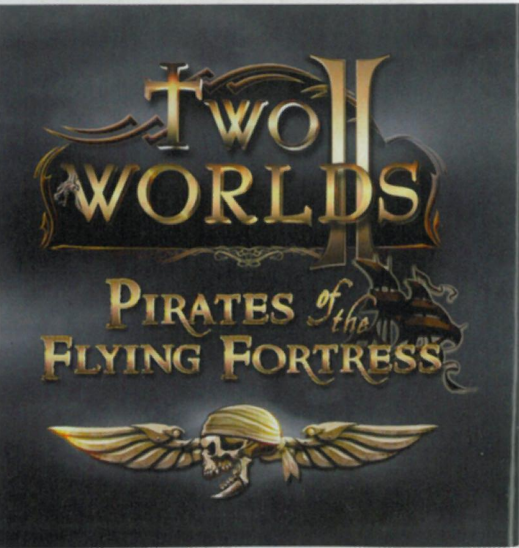
GOTHIC SE ÎNTOARCE ACASĂ

Într-un interviu acordat site-ului Gothicz.net, Mike Hoge (unul dintre fondatorii companiei Piranha Bytes) a declarat că studiourile germane vor recăștiga drepturile asupra francizei Gothic după ce Risen 2 va fi terminat. Cum așa? În cuvintele lui Hoge, „pentru că le-am vândut ex-publisherului nostru doar pentru o perioadă limitată de timp”. Din păcate, Hoge nu a specificat exact ce au de gând să facă după ce își vor recăpăta „copilul”. Vor continua pe linia Risen sau vor încerca să repare răul făcut de geambașii Jowoodieni? Jowood în insolvență, Gothic înapoi la Piranha Bytes, mai că îndrăznesc să sper...

TWO WORLDS II – PIRATES OF THE FLYING FORTRESS

Ego Draconis (variantea pre Dragon Knight Saga) a lăsat urme adânci. Fortărețele zburătoare mă îngrozesc și, dacă n-ar fi fost o bandă de pirăți la mijloc (pirății îmi plac de mic copil, îmi dau un sentiment de stabilitate psihică și siguranță financiară), probabil n-aș fi avut curaj să vă anunț că ni se pregătește un add-on cu pirăți și fortărețe zburătoare pentru Two Worlds II. ARPG-ul celor de la Reality Pump nu ne-a impresionat în mod special, dar se pare că s-a vândut bine (aproximativ 2,5 milioane de copii) și a fost un succes financiar pentru compania poloneză și protectorii săi germani (Zuxxes). Și știți ce înseamnă asta: expansion sau sequel. Așadar, Pirates of the Flying Fortress, primul expansion pentru Two Worlds II, se află în lucru și va fi lansat sau cel puțin așa promit producătorii, în septembrie 2011. Cu surle, trâmbițe și salve de tun.

Ce ți-e și cu pirății ăștia. Toată lumea e speriată de ei, în afară de Sid Meier și rușii de la Akella. Dar cum se simte miros de Gothic cu pirăți (Risen 2), brusc lupii de mare certați cu legea devin interesați. Și potențial profitabili.



BRINK VINE MAI DEVREME

Fiindcă graba strică treaba, nimeni nu s-a grăbit să inventeze un antonim pentru „a întârzia”. Presupunând prin absurd că ar trebui să fac economie de spațiu și că viața mea ar depinde de abilitatea mea de a rezuma propoziția „Brink va fi lansat mai devreme” în doar două cuvinte, LEVEL s-ar trezi cu un redactor în minus. Cum Marius Ghinea (pe care l-am surprins în multiple rânduri făcând avansuri deșuchate DEX-ului) nu e online, să inventeze el un antonim convingător și sexy pentru „a întârzia”, voi alege calea cea lungă și vă voi informa în cât mai multe cuvinte că Brink a fost finalizat mai devreme decât se aștepta Bethesda și, drept urmare, data oficială de lansare a shooter-ului a devenit 13 mai 2011 pentru europeni (care trebuiau să îl primească în 20 mai), iar americanii îl vor primi în 10 mai (în loc de 17 mai). O săptămână întreagă.

CALL OF DUTY: BLACK OPS ESCALATION DLC

Activision nu doarme, numără bani. Un nou pachet de hărți de 15 euro pentru Black Ops e pe țevă și va ateriza pe Xbox Live în data de 3 mai. PC-ul și PS3-ul îl vor primi ceva mai încolo, ca de obicei. Escalation va include deja clasicele patru hărți de multiplayer (Hotel, Convoy, Zoo și Stockpile) și obișnuita hartă EPICĂ și UNICĂ pentru fanii vânătorii VISCERALE de zombie. Știm cu toții că o să tăbărim pe Escalation, fericiți că nu costă 50 de euro (cât vor costa hărțile pentru Call of Duty 12), așa că nu are rost să mă întreb, retoric sau nu, cât de normal e să plătești 15 euro pe cinci hărți. Am, totuși, și o veste bună pentru modderi sau cei care apreciază conținutul gratuit și legal: Treyarch a anunțat (via Twitter, deci nu știu cât de oficial e anunțul sau dacă Activision e la curent cu această blasfemie la adresa DLC-ului plătit) că în luna mai va lansa mult așteptatul toolset pentru Call of Duty: Black Ops.



SPELLFORCE 2: FAITH IN DESTINY, AMÂNAT DIN NOU

Dacă pentru Fall of Setariff, add-on-ul lui Gothic 4 care e posibil să nu mai vadă lumina zilei deși a fost terminat, n-aș vărsa o lacrimă nici măcar plătit, nu așa stau lucrurile cu Faith in Destiny, expansion pentru SpellForce 2 care ar fi trebuit să apară încă din 2009, iar acum a fost amânat din nou, de data aceasta pentru o perioadă nedefinită. Reinhard Pollice, producer la JoWoD, declară că „prioritatea noastră este calitatea jocului.

Dezvoltarea se află într-un stadiu avansat, dar jocul mai are nevoie de îmbunătățiri, cum ar fi de exemplu stabilitatea multiplayer-ului. Din acest motiv, data de lansare a jocului e incertă, vom merge pe „când e gata”. Eu unul sper să fie gata înainte să vină creditorii peste ei, dar având în vedere groapa în care se afundă JoWoD din ce în ce mai tare, bănuiesc că „îmbunătățirile” sunt praf în ochii presei, iar viitorul este sumbru pentru seria SpellForce. Păcat, SpellForce ar fi a doua franciză cu potențial pe care JoWoD a băgat-o în pământ...



GameStop

power to the players™

GAMESTOP CUMPĂRĂ IMPULSE

Stardock, compania lui Brad Wardell, individul simpatic care ne-a dat Gamers Bill of Rights, a reușit să se descotorosească de Impulse, una dintre cele mai importante platforme de distribuție digitală și principalul concurent al Steam-ului. Cumpărătorul este nimeni altul decât GameStop, care este unul dintre cei mai importanți retaileri din Industrie. E posibil să mă înșel, dar mă cam indoiesc de viitorul unui serviciu de distribuție digitală ajuns în mâna cuiva obișnuit să facă bani din retail. Întotdeauna am fost de părere că distribuția digitală ar trebui să ofere mai multe avantaje decât oferte de

weekend și economie de spațiu în bibliotecă. Mă gândesc, desigur, la prețuri mai mici dată fiind lipsa suportului fizic, prețuri egale pentru Europa, America și restul continentelor, date de lansare identice pentru toate regiunile și, în general, toate avantajele pe care ar trebui să le aibă un sătean al internetului din România care-și poate cumpăra o vacă virtuală din Filipine cu bani de plastic în timp ce comunică în timp real cu cârciumarul din Polonia. Mike, care mi-a fost baci vreo câteva luni, obișnuia să îmi spună că retail-ul încă dictează, iar publisher-ul rar își permite să ofere un preț mai bun pe digital decât magazinul de cărămidă se uită urât la el. Pe de altă parte, susținut de banii GameStop-ului (presupunând că sunt interesați de evoluție), Impulse poate deveni un concurent serios pentru Steam, iar concurența, în general, e benefică pentru clienți. Vă las pe voi să speculați mai departe.

Ca fapt divers, Impulse a început bine, chiar îl priveam ca pe o alternativă solidă la Steam. Prețuri identice pentru toate regiunile, jocuri disponibile pentru toți, se părea că în sfârșit cineva a prins ideea. Puțin mai târziu, când oferta s-a diversificat, avocații și-au băgat coada, businessul a devenit business și cumva a reușit să mă alunge. Păcat.

DUKE DEZAMĂGEȘTE PORCII

Luna trecută, după ce mi-am terminat știrile și am plecat la țară să mă relaxez, am avut o conversație interesantă cu porcul unui unchi. Godacul era speriat că îl va prinde Moș Crăciun în cocină și avea nevoie de nițică incurajare. L-am liniștit pe loc spunându-i că ziua de 6 mai va intra în istoria neamului porcesc drept ziua în care Duke Nukem a revoluționat sectorul aviatc porcin, iar Crăciunul și-l va petrece în țăriile ceriului, alături de maiestuoșii condori din Cordilieri. Sărmana suidă și-a recăpătat apetitul și a început să privească găinile cu dispreț. Băi, ce surprins va fi amărâțul când va afla că Duke Nukem va sosi în 10 iunie, iar mie mi s-au promis niște cârnați la sfârșitul lui mai. Serios, iar l-au amânat pe Duke.



AH, CE FRUMOS, VIITORUL LUMINOS...

După ce au plătit tribut greu trecutului din care nu am învățat nimic, Ubisoft și Blue Byte fac un pas înainte și transportă seria Anno în viitor. Anno 2070, dezvoltat de Related Designs în colaborare cu Blue Byte, va fi plasat în viitorul apropiat (voi încerca să ghicesc... 2070?) când, ca să nu citez jumătate din comunicatul de presă, s-au adeverit toate profețiile ecologiștilor din ultimii 50 de ani. Clima a luat-o razna, banchiza s-a transformat în apa Sâmbetei, oceanele au crescut, largi suprafețe de uscat au devenit de nelocuit, iar jucătorii vor primi misiunea de a repara stricăciunile făcute de înaintașii lor care n-au vrut să audă de PDF-uri și cutii eco. În cuvintele PR-ului Ubisoft, „Anno 2070 va oferi jucătorilor ocazia de a fi arhitecți viitorului și de a crea lumea de mâine.” Sincer, mi-a plăcut mai mult ideea din spatele lui Alpha Centauri, unde lumea de mâine se afla la câțiva ani lumină de lumea de ieri și nu te obliga nimănui să fii ecologist. Pe de altă parte, cum poluarea și încălzirea globală au dispărut din seria Civ, parcă se simte nevoia unui joculete care să-i învețe pe tineri că fumul ăla gros și volumetric care iese din uzina ce-ți cară în spate un sfert din economie se duce undeva, iar la un moment dat se va întoarce și vei tuși.



SIMULATOR DE ELICOPTER DE LA BOHEMIA

Bohemia Interactive, cunoscuți jucători pentru seria ARMA și primul Operation Flashpoint, schimbă macazul și ne vor oferi Take on Helicopters, un simulator de elicopter. Comercial. Nu simulatorul, elicopterul :). Astfel, jucătorul va intra în pielea unui pilot comercial care va prelua diverse contracte în încercarea de a salva afacerea familiei de la faliment.

Producătorii ne avertizează că, deși Take on Helicopters va încerca să simuleze cât mai detaliat zborul cu elicopterul, n-ar trebui să ne așteptăm la nivelul de detaliu din DCS: BlackShark. Tot e ceva, BlackShark era o bestie cu o mie de capete și o mie de butoane, iar dacă Take on Helicopters va ajunge măcar la jumătate din realismul lui DCS, îi prezic un loc cald în inimile simulatoriștilor și unul rece în topurile vânzărilor. Take on Helicopters va fi lansat exclusiv pentru PC la finalul lui 2011.



SE VOR LANSA

The Witcher 2: Assassin of Kings	PC	Namco Bandai
Brink	PC, X360, PS3	Bethesda
F.E.A.R. 3	PC, X360, PS3	Warner Bros Interactive
L.A. Noire	PS3, X360	Rockstar

TURNEUL OFICIAL MORTAL KOMBAT ÎN ROMÂNIA

FATALITATEA, PE PLAIURI MIORITICE

Încet-încet, cu pași timizi, România începe să-și facă simțit locul pe harta globului atunci când vine vorba de jocuri video și promovarea acestora. O astfel de inițiativă a avut loc pe 9 aprilie 2011, în București, unde Warner Bros. Interactive Entertainment, prin intermediul distribuitorului local (Best Distribution) și cu ajutorul partenerilor de

la theGameCAST, Sony Computer Entertainment Europe, Diverta și Paralela 45, a adus Turneul oficial Mortal Kombat și în țara noastră.

Evenimentul a făcut parte din campania europeană de promovare a noului joc Mortal Kombat (lansat pe 21 aprilie), câștigătorului ediției din România fiindu-i oferită șansa de a se „konfrunța” cu cei mai buni jucători din Europa, în finala internațională din Birmingham, Marea Britanie. Această onoare i-a revenit lui Daniel „SwingShot” Cipu, care, alături de Johnny Cage, a făcut legea în ediția românească a turneului. Pe lângă titlul de reprezentant al țării noastre în finala europeană, Daniel s-a ales și cu centura oficială de campion Mortal Kombat, precum și cu o ediție Collector a noului joc. Nici restul concurenților nu au plecat acasă cu mâinile goale, primii 16 „kombatanți” fiind răsplătiți cu diferite cadouri, precum măști de ninja, tatuaje, tricouri și, bineînțeles, jocuri Mortal Kombat. Flawless Victory.



„Acum știu și înțeleg DSLR-ul meu.”

„În sfârșit am înțeles: AM NEVOIE DE UN DSLR!”

FOTO-VIDEO

Pentru detalii și înscriere vă rugăm să accesați www.chip.ro/workshop

SEMINAR: Introducere în fotografia digitală

11 iunie 2011
București

STRUCTURA SEMINARULUI „INTRODUCERE ÎN FOTOGRAFIA DIGITALĂ”

Seminarul se va desfășura pe parcursul unei singure zile și are ca scop familiarizarea participanților atât cu aspectele pur tehnice ale fotografiei, cât și cu regulile de compoziție și cromatică.

Pentru orice alte informații vă stăm la dispoziție pe e-mail, marketing@3dmc.ro, sau la numărul de telefon 0722 523 135, Leonte Mărginean.

Parteneri media:



CURS TEORETIC

- Tipuri de aparate fotografice. Caracteristici, avantaje și dezavantaje.
- Explicarea noțiunii de rezoluție și a modului în care este generată.
- Modul de funcționare a elementelor optice.
- Lumina și balansul de alb. Reglarea corectă a acestuia din urmă.
- Moduri de focalizare și folosirea eficientă a acestora în diverse situații.
- Utilizarea corectă și eficientă a programelor aparatelor foto.
- Meniurile aparatelor foto: ce este necesar și în ce situație?
- Reguli de compoziție: care este diferența dintre o poză și o fotografie?

BattleKon 2011

Fighting (games) cum n-a văzut România

În weekendul 26-27 martie, având în vedere că meșterul KiMO & Co. trudeau din greu în Brașov, la redactarea unor articole pentru revistă, am primit însărcinarea oficială (din postura de vrednic locuitor al Capitalei noastre mult iubite) de a mă deplasa numaidecât în barul 100 Crossroads (Calea Moșilor, nr. 100). De ce? Pentru că acolo se desfășura Battlekon 2011, cea de-a doua ediție a singurei convenții din România dedicată jocurilor „cu bătaie”.

Ajuns la fața locului, am început inspecția. Super Street Fighter IV? Este. Soul Calibur IV? Prezent! Tekken 6? La datorie! Marvel vs. Capcom 3? Main event! La scurt timp, am fost luat pe sus de oamenii din echipa organizatoare, care mi-au prezentat în detaliu atât jocurile, cât și o mică parte din istoria acestei convenții. Pe scurt, Battlekon s-a născut din pasiunea unor gameri pentru fighting games, pasiune pe care s-au gâ-

dit să o împărtășească și cu restul „luptătorilor virtuali”. Astfel, fără prea mult ajutor extern, bazându-se mai mult pe propriile forțe (console și jocuri aduse de acasă, televizoare împrumutate etc.), au pus țara la cale, iar prima ediție Battlekon a avut loc anul trecut, în Brașov.

În 2011, lucrurile au progresat, convenția s-a mutat în București, echipa organizatoare bazându-se din nou pe propriile forțe. Chiar și fără ajutorul unor sponsori (în adevăratul sens al cuvântului), Battlekon 2011 a fost excelent pus la punct și, credeți-mă pe cuvânt, de mult nu m-am mai simțit atât de bine la un eveniment legat de gaming. Tocmai pentru a afla mai multe despre această inițiativă, i-am luat la întrebări pe doi dintre membrii staff-ului Battlekon - Bogdan „twintrigger” Davidenco (București) și Silviu „Nova” Dumitru (Brașov).

LEVEL: Salut, băieți, și sincere felicitări pentru inițiativa voastră. De unde și până unde ați ajuns la jocurile „cu bătaie”? Când ați prins microbul ăsta și cu ce ocazie?

Bogdan Davidenco: Salut! Mulțumim frumos și la mai mare. La mine datează din copilărie, de pe la 13-14 ani cred, când am mers la o sală de joacă, unde aveau Ultimate Mortal Kombat 3 și Super Street Fighter II. Am prins microbul instant, am văzut mișcărilor speciale și am vrut să văd cum „se dau”. Fise peste fise au curs în acele aparate, până le-am descoperit pe toate...

Silviu Dumitru: Salut și mulțumim frumos! Microbul îl avem toți de mici, de la jocurile arcade Street Fighter, Mortal Kombat și multe altele, unde stăteam cu orele bătându-ne până rămâneam fără bani. De asemenea, s-a tras și de la filmele cu arte marțiale, fascinația oricărui copil mic fiind să se miște precum personajele de acolo. Eu, personal, am început la vârsta de 13 ani într-un internet café unde aveau Mortal Kombat Trilogy: am văzut o fatalitate și am fost vrăjit de frumusețea și, totodată, brutalitatea ei.

LEVEL: Cum a luat ființă „conceptul” Battlekon? Care e povestea din spatele acestei convenții și cum v-ați alăturat echipei care se ocupă de realizarea acestei serii de evenimente?

B.D.: Povestea din spatele inițiativei este foarte simplă: ne-am cunoscut la Otaku (festival dedicat culturii „pop” japoneze), „confruntându-ne” la Tekken pe PSP, am văzut că eram buni și că ne plă-



Bogdan „twintrigger” Davidenco

ceau aceleași jocuri și am păstrat legătura. Am tot vorbit și, la un moment dat, unul dintre băieți a zis „da’ ce-ar fi să ne facem propria noastră convenție de jocuri cu bătaie?”. Și atunci „Bling!”, mi-au strălucit ochii și am zis hai să facem treaba asta!

S.D.: Eram la o bere cu băieții, vorbeam despre concursurile de fighting games de la MLG și EVO și ce frumos ar fi dacă s-ar organiza și în România o asemenea convenție, la care unul din noi a pus întrebarea: „De ce nu am face noi așa ceva?”. A doua zi am luat legătura cu prietenii noștri de la București și le-am propus ideea, după care, la o lună, a apărut Battlekon – „prima convenție de fighting games din România”.



Silviu „Nova” Dumitru

LEVEL: Ce planuri aveți pentru viitorul Battlekon?

B.D.: Având în vedere că suntem o comunitate încă restrânsă, sperăm să creștem de la ediție la ediție, încercând, de fiecare dată, să aducem surprize plăcute fanilor. Sperăm să putem mediatiza mai bine viitoarele ediții și să obținem sponsorizări în materie de TV-uri, console și altele. Am fost invitați în cadrul festivalului Otaku, desfășurat în incinta Casei de Cultură a studenților, pentru a organiza zona de gaming și, bineînțeles, pentru a oferi celor pasionați șansa de a încerca cele mai recente titluri de acest gen.

S.D.: Sperăm să aducem laolaltă cât mai mulți



Foto: Anda Simona Ionescu

fani ai acestui gen de jocuri și să obținem o sponsorizare mai bună pentru a mulțumi cât mai mulți participanți.

LEVEL: Dacă ar fi să analizați piața actuală de jocuri video, care vi se pare cel mai potrivit titlu de fighting pentru a fi jucat la nivel competitiv, în cadrul unor turnee precum cele organizate cu ocazia Battlekon?

B.D.: Având în vedere „roster”-ul vast de personaje din Tekken 6 și balansul dintre ele, personal, aș spune că acesta ar fi cel mai indicat într-o competiție de acest gen.

S.D.: Nu aș vrea să supăr niciun fan al altui joc, dar sunt de acord cu Bogdan. Tekken 6 este cel mai balansat joc la ora actuală și nu prea multă lume se plânge de el din acest punct de vedere.

LEVEL: Lăsând la o parte obiectivitatea, care sunt jocurile voastre de suflet din segmentul fighting games?

B.D.: Now that’s a tough one. Ar trebui să zic, după atât de mult timp, seria Tekken, dar nu pot uita anii petrecuți la KoF (King of Fighters) și cred că rămân la acesta din urmă.

S.D.: Pe primul loc ar fi seria Tekken, urmată de Mortal Kombat, aceste jocuri determinându-mă să mă apuc și de arte marțiale.

LEVEL: Mulțumim mult pentru răspunsuri și mult succes în continuare!

B.D. & S.D.: Și noi vă mulțumim foarte mult pentru atenția pe care ne-o acordați. Salutăm redacția LEVEL și cititorii acestei reviste și vă așteptăm pe toți la următoarea ediție Battlekon, cu același entuziasm ca de fiecare dată.

■ Cosmin Aionia

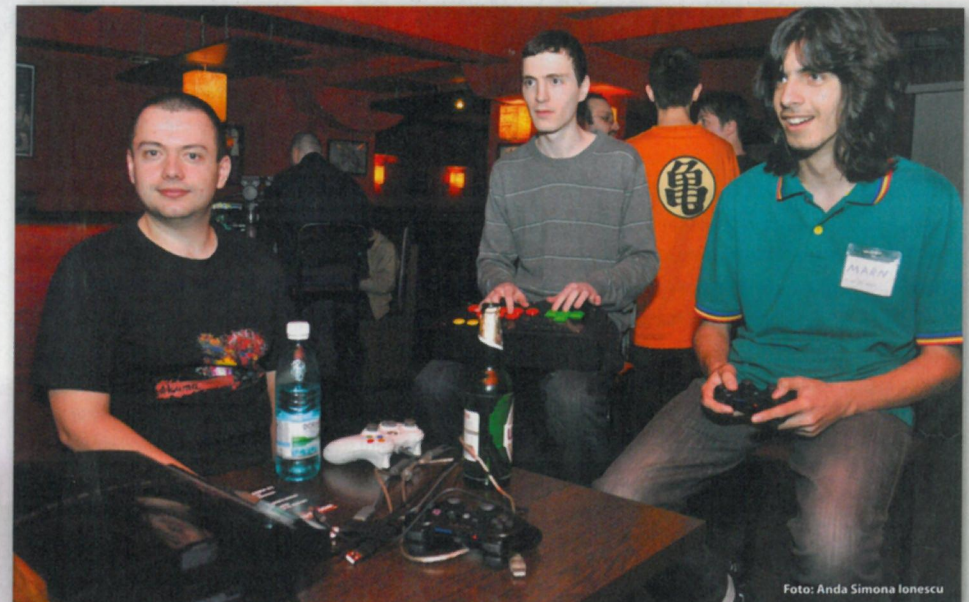


Foto: Anda Simona Ionescu



Foto: Anda Simona Ionescu

BALANCING

DE LA TEORIE LA PRACTICĂ

Probabil prima parte

Teorie

Ca să reiau de unde rămăsesem (în numărul X din LEVEL), una dintre cele mai importante calități ale unui designer este capacitatea de a înțelege pe deplin conceptul de Echilibru/Balanță, nu numai în jocuri, ci și în viață. Nu e genul de lucru ușor de obținut. Mai mult decât atât, logica nu are nimic de-a face cu asta și mulți oameni care sunt extraordinar de buni la programare sau matematică pot da greș în game design „balancing”. Ca o paranteză, de-aia în ultimii ani se cere tot mai puțin ca

designerul să aibă și o a doua specializare, gen programare sau grafică.

Normal, există o mulțime de excepții, însă de obicei cei mai buni game designeri de concept sunt oameni extraordinar de deschiși către orice, până la obsesie, ceea ce îi ajută deseori să găsească echilibrul la diferite niveluri, între elemente care nu au aparent nicio legătură unul cu altul, nu au o logică comună de manifestare în cadrul unui sistem. Acești oameni sunt deseori capabili să observe cum elemente disparate și relativ fără

sens pică fiecare la locul lui, creând un echilibru aproape ideal. Exemplul este tot Minecraft, unde există un balans superb între activitatea creativ-estetică și cea de inginerie, deși ai avea tendința să le vezi în jocuri complet diferite. Notch e un geniu nu pentru că a găsit echilibrul perfect între elemente, deoarece Minecraft nu e foarte balansat, ci că a găsit un echilibru între elemente fără legătură între ele, ca de exemplu pickaxe-ul și redstone wire-ul.

Revenind la oamenii normali, aceștia pot greși o grămadă. Iar majoritatea sistemelor tind să aibă un echilibru real și unul aparent. Din cauza unui exces de încredere, unii super-designeri aleg echilibrul aparent, lucru care poate duce la dezastru. Un astfel de dezastru a fost spre exemplu MAX 2, unde designerul a ales un echilibru aparent, pentru că nu a înțeles ce anume a făcut primul MAX un joc bine balansat ca gameplay. Sau poate a fost forțat să aleagă greșit... Grrr...

Soluția este în general să nu cauți echilibrul, să nu-l forțezi, ci să revii asupra sistemului atâta timp cât ai îndoieli și să te întrebi dacă nu se poate mai bine. Să lași balanța să se echilibreze de la sine.

Practicând...

Spre exemplu, să vorbim despre problema automatizării. Cât de multe lucruri poți automatiza în gameplay, mai exact, cât de departe mergi ca să limitezi jucătorul în activități, astfel încât jocul să rămână și potrivit de Fun și potrivit de Challenging. Oare să te pun să culegi totul cu mâna sau să-ți dau posibilitatea de a automatiza procesul, contra cost, evident? Să cer jucătorului să creeze un sistem care să controleze sistemul de adu-

nat, adică de exemplu un generator de energie, sau să funcționeze pur și simplu automat?

Motivul pentru care am abordat acest subiect este legat de o inițiativă precedată de o discuție între mine și Paul Policarp, de a crea un obiect în Minecraft, o cutie care va aduna lucrurile căzute pe jos, chiar dacă nu ajung exact în cutie, un fel de magneto-box. Din câte probabil știți, Minecraft generează o lume rudimentară, unde folosești o mulțime de metode arhaice și ciudate de a crea aproape orice. De exemplu, unul dintre cele mai complicate lucruri din joc este Prăjitura, care necesită o mulțime de combinații de elemente de bază. Pe de altă parte însă, jocul îți dă și posibilitatea ca, folosind un bloc și o torță de redstone, să crezi o diodă. Având o diodă, poți simula un tranzistor și mai departe poți ajunge până la a crea o unitate logică de bază, un ALU, care stă la baza oricărui sistem de calcul. Conceptul este revoluționar din orice punct de vedere.

MOD-ul

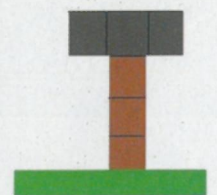
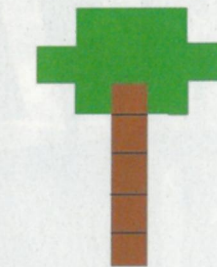
Pentru a crea un asemenea mod, un designer aspirant trebuie să răspundă la un minim de întrebări:

1 Vrem ca această cutie să adune lucrurile din jur ca un magnet magic, necesitând practic energie în mod constant? Sau ar trebui să funcționeze ca o lădiță în care cad mere, astfel fiind complet pasivă?

2 Dacă are nevoie de energie, va aduna automat orice obiect din jurul său pur și simplu? Sau va aduna un obiect per activare, ceea ce înseamnă că va avea nevoie de unul sau două sisteme suplimentare? Unul poate să fie un ceas care va da impulsuri electrice periodice cutiei, odată sistemul activat de un al doilea care cade pe un sistem de detecție, o placă de presiune, pe post de releu declanșator.

FORCE-GROWING TREES

A normal tree will grow a max of 4 squares off the base, a total of 5 blocks.

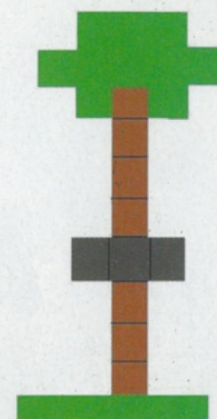
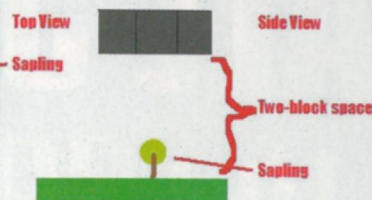
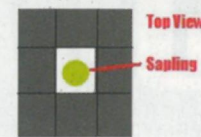


These 'rings' can be spread out into a connecting grid as big as you want, as well as multiple levels. Fully grown, a 30-tree plantation can yield close to three and a half stacks of wood.

Need a cool MC skin?
Minecraft-Skins.com

GAMEDEV BLOG

Building a 'ring' of stones three blocks off the ground tricks the tree into thinking that the ring is the new ground once the trunk reaches it.



"That's better!"

3 Cât de mare va fi cutia, adică ce număr de sloturi pentru obiecte va avea, astfel încât sistemul să nu devină game-breaking, overpowering? Unele obiecte pot fi stivuite, altele nu. Având în vedere că unele lucruri trebuie să rămână greu de obținut în joc, pentru a nu afecta echilibrul general, ca de exemplu „gunpowder”, materia primă pentru TNT, cum faci să nu transformi acest element într-unul comun, prin farmarea de dungeon-uri? Dacă faci numai 2 sloturi sau 4, oare mai e util pentru lucruri care nu se stivuesc, ca de exemplu „Porch Chops”?

4 E acest obiect într-adevăr necesar? Oare acțiunea de a crea sisteme care să includă obiectul tău este mai Fun decât pur și simplu mersul la vânătoare de Creeperi? Oare nu va fi acest obiect mult prea specializat, ieșind astfel din regulile jocului, unde același obiect poate fi folosit în foarte multe moduri?

Și altele...

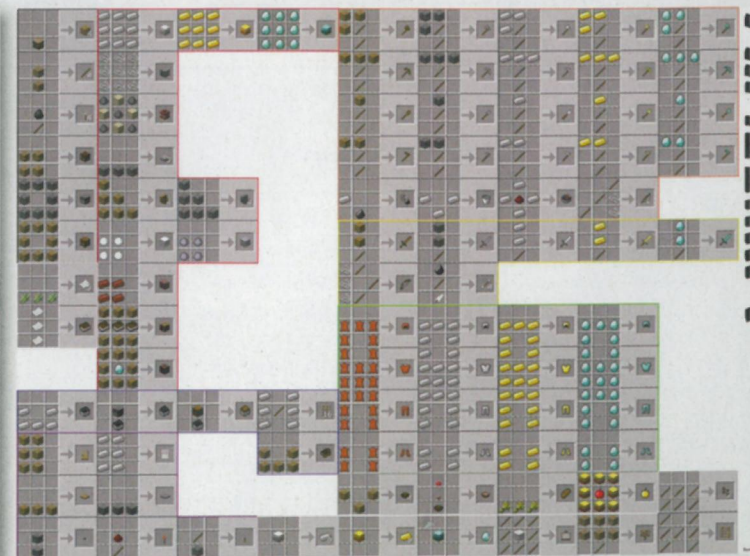
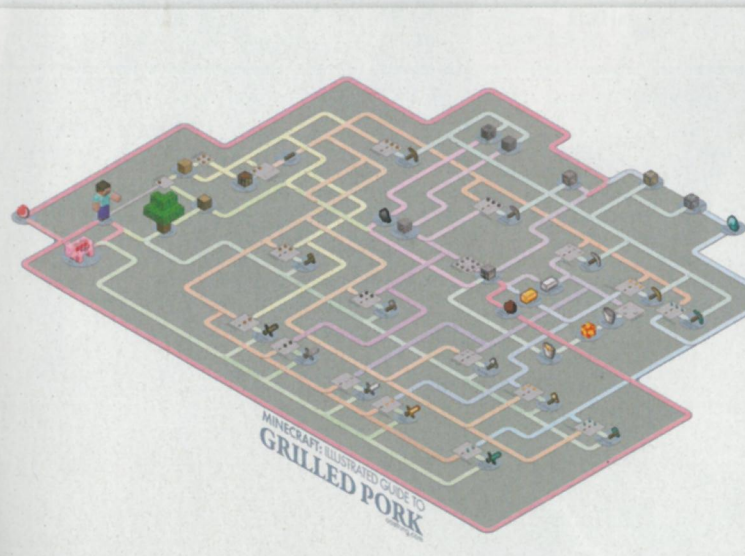
Practic, cel mai greu lucru de făcut acum este să

dai răspunsuri la aceste întrebări care la final să pice pe talerele unei balanțe și să dea 0. Nu poți ști dinainte dacă iese bine decât dacă o faci și verifici pe urmă. Acesta e adevărul cel mai dur în game design - Nu poți ști ce merge și ce nu merge până nu crezi un prototip.

Iar în faza de concept, totul stă în capacitatea ta ca designer de a alege soluțiile cele mai bune, de a le lăsa să cadă pe o balanță extrem de abstractă și de a reuși să le ajustezi să dea 0. Dacă reușești asta, poți spune că ești făcut să fii designer. Dacă nu, posibil să ai ceea ce se cere de la un designer și să fentezi conceptul general acceptat că 0 ar fi de fapt neutru. Balanța poate exista la multe niveluri, unele dincolo de capacitatea noastră de înțelegere. Și pe acela trebuie să-l simți.

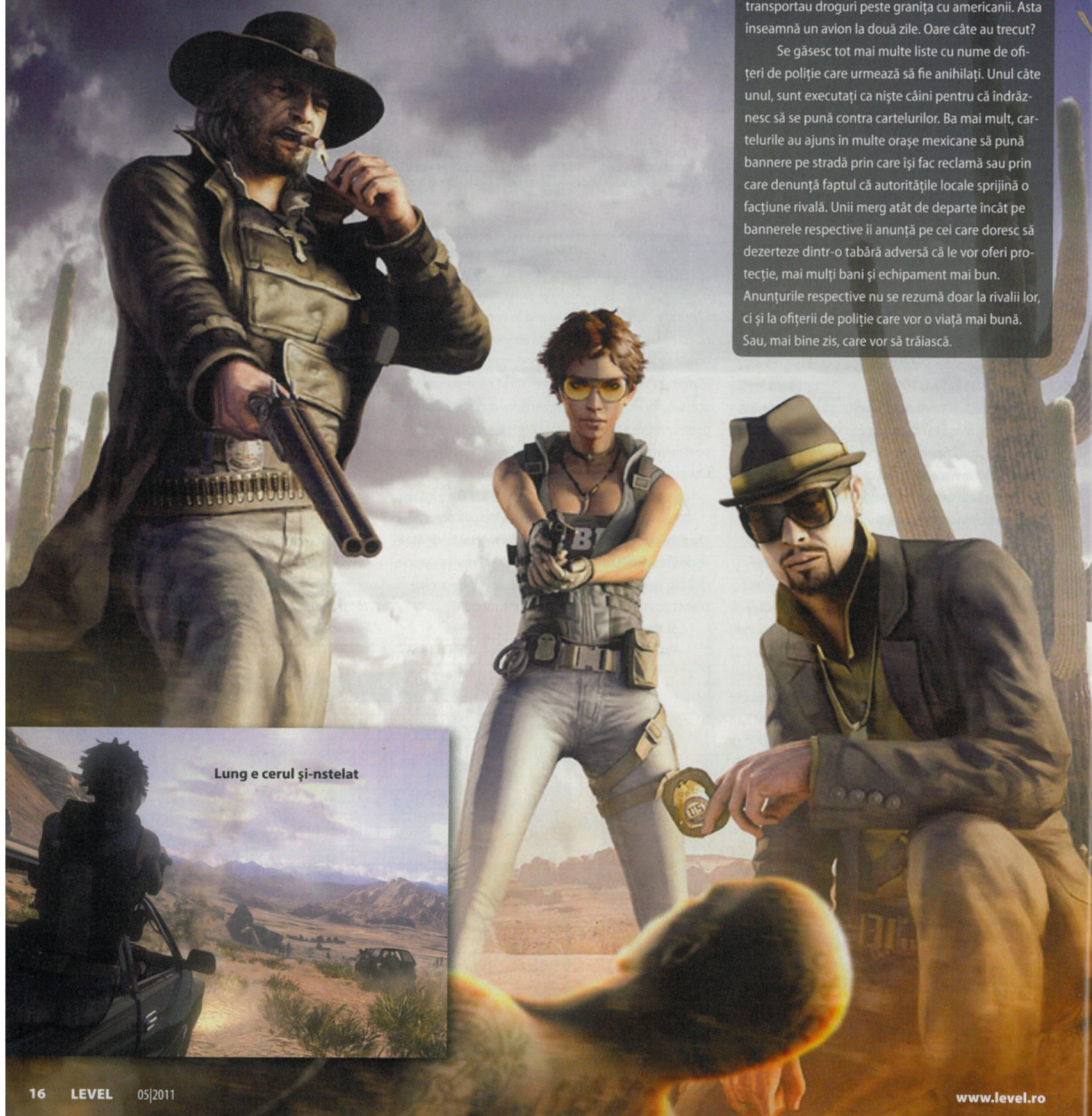
În viitor, o să bloguim și despre partea mai „codată”, și anume cum vede programatorul din Paul această problemă.

Locke



CALL OF JUAREZ The CARTEL

GEN FPS PRODUCĂTOR TECHLAND DISTRIBUTOR UBISOFT DATA LANSĂRII VARA 2011
ONLINE CALLOFJUAREZ.UBI.COM PLATFORME PC X360 PS3



În 16 iulie 2008, marina mexicană a prins un submarin lung de 10 metri, care transporta din Mexic spre Statele Unite 5,8 tone de cocaină. La americani, un gram de cocaină te costă cam cincizeci de dolari dacă e să o cumperi de la colțul străzii. În urma unui calcul sumar, suma despre care vorbim este de 290 de milioane de dolari. Nici nu pare prea mult pentru noi, cei obișnuiți să învârtim sute de dolari pe degete lunar (!). Dar parcă mai mult mă frappează apariția în calcul a celui submarin. Transportă droguri cu un submarin! Mai tare ca în orice film cu James Bond.

În ultimul an și jumătate, în lupta contra cartelurilor, mexicanii au confiscat 270 de avioane ce transportau droguri peste granița cu americanii. Asta înseamnă un avion la două zile. Oare câte au trecut?

Se găsesc tot mai multe liste cu nume de ofițeri de poliție care urmează să fie anihilați. Unul câte unul, sunt executați ca niște câini pentru că îndrăznesc să se pună contra cartelurilor. Ba mai mult, cartelurile au ajuns în multe orașe mexicane să pună bannere pe stradă prin care își fac reclamă sau prin care denunță faptul că autoritățile locale sprijină o facțiune rivală. Unii merg atât de departe încât pe bannerele respective îi anunță pe cei care doresc să dezerteze dintr-o tabără adversă că le vor oferi protecție, mai mulți bani și echipament mai bun. Anunțurile respective nu se rezumă doar la rivalii lor, ci și la ofițerii de poliție care vor o viață mai bună. Sau, mai bine zis, care vor să trăiască.

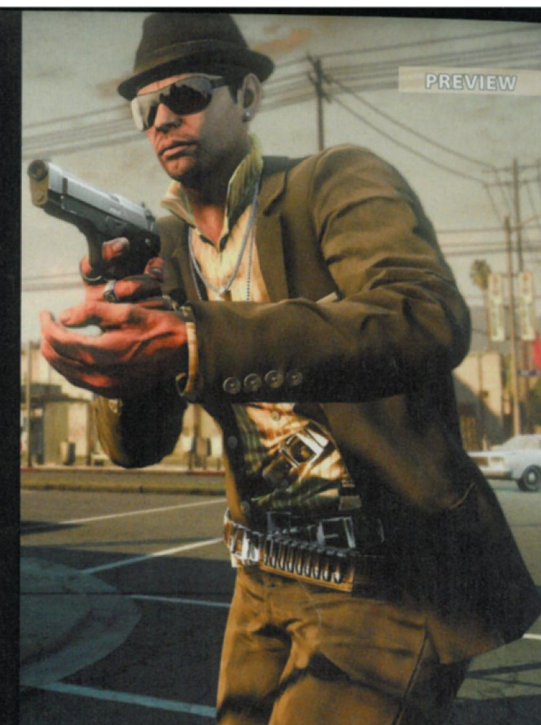


Cu toate că pare că aceste carteluri controlează tot, cică nu ar fi chiar așa. Guvernul mexican este pus pe treabă și își dublează forțele milițienești pentru a face față războiului drogurilor. Fac arestări peste arestări, taie capete corupte și doboară capii cartelurilor unii după alții. Ca urmare a acestor acțiuni din partea federalilor mexicani, traficul de droguri a scăzut simțitor, lucru ce se vede din faptul că prețul cocainei a crescut cu 50% și puritatea sa a scăzut cu 11% față de anii precedenți. Și asta pentru că 70% din drogurile din State sunt venite pe filiera Mexic.

Și totuși Juarez

Dar ce au a face drogurile din Mexic cu Ray și suta-na sa preoțească? Păi mai nimic. Mai nimic pentru că al treilea joc al seriei Call of Juarez nu se va mai petrece pe vremea lui Old Shatterhand, ci pe vremea lui Hussein Obama. Povestea se mută la granița dintre Statele Unite și Mexic, unde un urmaș al lui Ray se luptă din greu cu traficanții mexicani. Acesta, împreună cu doi parteneri, va face pe dracu-n patru ca America să fie mai curată ca o privată înainte de inspecție. Căci niciun străin nu are

Eu îl iau pe cel din stânga, tu pe ceilalți 10



voie să-și bage nasul în oala americanului.

Partea interesantă este că cei trei polițai nu sunt prea duși la biserică, ba chiar unul dintre trailer-ele de prezentare ale jocului îl arată pe unul dintre ei cum dosește un teanc de verzișori pătați cu niște praf alb. Nu cred că era zahăr pudră. Și mai interesant este că jocul se poate juca de la cap la coadă în mod cooperativ în trei jucători, ajutându-se unii pe alții în diverse moduri artistic ucigătoare. Dacă alegi să joci jocul în single player, fiecare dintre cei trei agenți are un mod de abordare special, o poveste relativ unică și un final diferit. Cu alte cuvinte, rejucabilitate, rejucabilitate și rejucabilitate. Jocul va avea 20 de misiuni ce te vor purta prin 10 locuri diferite, prin deșerturile din Arizona și Mexic, prin bordelurile și străzile lăturalnice din Los Angeles și laboratoarele de metamfetamină din Ciudad Juarez.

Pentru că jocul nu prezintă un Mexic prea idilic, sunt niște vorbe acum la „wetbacks” că jocul ar trebui interzis vânzării în Mexic. Le strică imaginea. Cu toate acestea, cred că imaginea Mexicului și a locurilor prin care se perindă personajele principale este stricată de cele 6 000 de asasinate ce au avut loc în ultimii doi ani în Ciudad Juarez. Aceste date nu sunt scoase de mine din burtă, ci sunt date de Associated Press. Mulți ai dracu. Asta ne dă o medie de opt oameni uciși pe zi în urma tranzacțiilor cu droguri. Luați în calcul că, între 2003 și 2009, au dezertat din armata mexicană 150 de mii de soldați, mulți dintre ei luând și armele automate din dotare. Ca să înțelegeți mai bine ce înseamnă această sumă, pe an, o optime din armata mexicană dezertează pentru a se alătura traficanților de droguri.

Ca să vă mai spun și despre Call of Juarez The Cartel, iată și un pic despre multiplayer. În joc vor fi prezente două tipuri de joc, team deathmatch și Cops vs Gangsters, ce vor pune echipe de câte șase oameni față în față pentru un măcel în toată regula. După cum suntem obișnuiți de trendul impus de Call of Duty, personajele vor crește în nivel și vor descuria echipament pe măsură ce vor deveni din ce în ce mai bune.

Cam atât despre joc, căci nu sunt prea multe informații puse la dispoziție de către producători, dar oricum nu mai avem mult de așteptat. Jocul este programat să apară în magazine în vara acestui an.

Koniec

Mai dați-i o șansă, mai dați-i o șansă!

Mare gălceavă s-a făcut după lansarea primului Crysis... s-au topit și înlocuit procesoare și plăci video, s-au înmulțit ramii, au curs sute de litri de bale pe tastaturi și lumea s-a divizat între cei care l-au considerat un gunoi de joc, care însă arată bine, și cei care l-au apreciat din plin. Deși este considerat de mulți mai degrabă un fel de tech demo pentru Cry Engine decât un joc de-adevăratelea, eu unul îi recunosc cel puțin conceptele proaspete și interesante pe care le-a introdus în ecuație, cu toate că n-am avut cum să-l plac destul de mult, pentru simplul fapt că a existat înaintea lui Far Cry. Warhead a venit să îmbunătățească puțin formula și să-l facă jucabil și pe sisteme mai normale pentru vremea aceea, iar, cum bine spunea KIMO, segmentul de multiplayer, destul de tactic, asemănător oarecum cu Battlefield, nu a fost deloc de aruncat.

De data asta, Crytek au fost hotărâți să scuture acuzațiile de pe dânsii, dovedind tuturor că n-au uitat să facă în primul rând un titlu bun și că n-au rămas ancorati în back-end-ul tehnic al dezvoltării de jocuri video, aducând totodată Cry Engine și Crysis pe console (grație noului engine multiplatform CryEngine 3) - decizii care, prin efectele lor și punerea în aplicare a unor idei care au decurs din ele, au reușit, sub anumite aspecte pe bună dreptate, să dezorienteze sau să infurie o parte din public. Totuși, se ridică jocul la înălțimea așteptărilor și aduce argumente pentru a justifica hype-ul creat în jurul lui? Uh, să vedem.

CRYSIS 2



Din New York, cu dragoste...

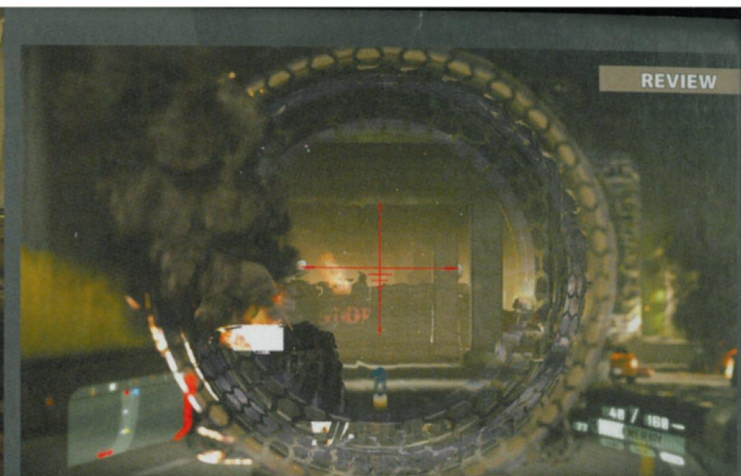
Poate cea mai confuză treabă din C2 este începutul, foarte... brusc, năucitor, lipsit de prea multe explicații, care te ia ca din oală și după care ajungi să butonezi ceva înainte de a te dezmetici. Pentru a nu vă da spolele prea mari, vă spun doar că nu-l veți mai juca în rolul ofițerului Delta Force Prophet, ci din perspectiva lui „Alcatraz”, un pușcaș marin trimis cu echipa să-l recupereze pe fostul angajat Crynet, doctorul Nathan Gould din miezul unui New York cuprins de anarhie și teroare în timpul invaziei extraterestrelor Ceph, în plină desfășurare. Cert este că ajungi într-un nanosuit, hăituit deopotrivă de forțele speciale și de mușafirii intergalactici nepoțiti. Partea care pe mine unul a reușit să mă sensibilizeze față de personaje și mai ales să mă facă să privesc acțiunea dintr-o altă perspectivă, care-l face mai savuros, este că bietul pușcaș este literalmente tocăniță și nu mai este în stare de nimic fără ajutorul costumului special, singurul lucru care-l mai ține de altfel în viață.

Cea mai evidentă schimbare de la predecesori este decorul, mutat în pânțelele urban al poate celei mai bătute de catastrofe metropole americane. Strivit

ordinar. Deși jocul nu se laudă din start cu o versiune DirectX 11 care să ne dea pe spate și să ne golească buzunarele, obligându-ne să cumpărăm un nou duo procesor-placă video de ultimă generație, pot spune cu mâna pe inimă că este unul dintre cele mai arătoase și detaliate jocuri DirectX 9 pe care le-am văzut vreodată. Iar acolo unde texturile nebunesc de detaliate din primele titluri nu mai sunt de găsit, aspectul lui Crysis 2 este mai estetic, mai sugestiv, mai organic și cu efecte speciale bine dozate. Cu excepția unui Motion Blur excesiv și foarte enervant, aplicat până și asupra armei, pot spune că într-adevăr merită să caști gura prin peisaj. Iar când vine vorba de acțiune și demolări, deși nu atinge nivelul de interacțiune nescriptată cu mediul din Bad Company 2, jocul se poate lăuda liniștit cu un nivel satisfăcător de distrugere și o dozare foarte bună a momentelor „epice” scriptate. Acestea din urmă se impresionează fiindcă pe durata lor nu-ți ia nimeni controlul asupra personajului. Ai pur și simplu opțiunea să apeși o tastă pentru a focaliza pe ele, dar dacă nu vrei (bine, de regulă, vei vrea), poți



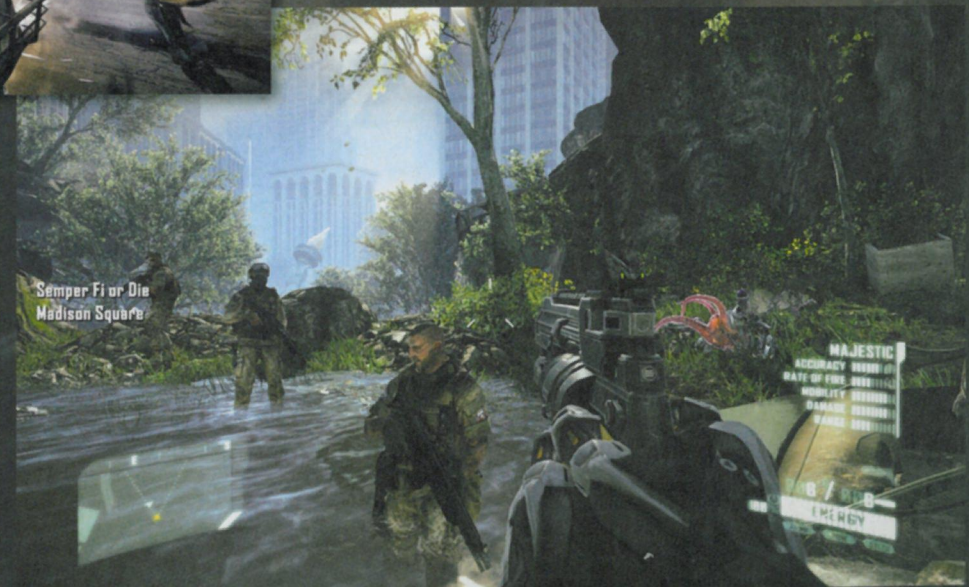
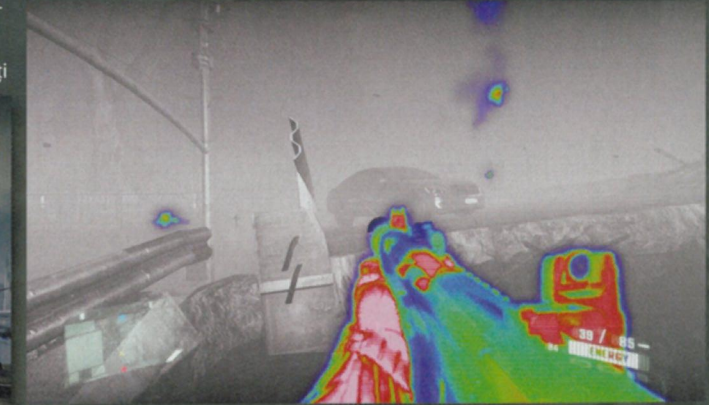
de distrugerea omniprezentă și de natura care începe să-și recupereze teritoriul furat de om, orașul abia se mai ține în picioare, într-o atmosferă în care fuzionează cu succes elemente vizuale din Independence Day, War of the Worlds și I Am Legend. În ciuda marii provocări de ordin tehnic, producătorii au reușit să creeze un ambient credibil și superb desenat, cu o doză mică, dar eficientă de lirism care lipsea complet din primele titluri. Ce-i drept, spațiul de joacă s-a restrâns semnificativ, iar cursul a devenit mult mai linear, însă terenul rămâne destul de larg pentru manevre tactice interesante și abordări complet diferite ale aceleiași porțiuni. Cumva, limitarea dimensiunii nivelurilor reușește să nu devină supărătoare, cu foarte mici și rare excepții, iar spațialitatea și proporția orașului sunt redată pur și simplu extra-



să-ți vezi liniștit de treabă. Și ai destul de împușcat, strecurat și topăit prin parcuri, pe cheiri, în clădiri, pe acoperișuri, în parcuri (ce-mi plac parcurile supraetajate!) și chiar prin măruntaiele infestate ale pământului și prin navele extraterestre. Tot ce vă pot spune este că, dacă secvențele inițiale (și alte câteva momente presărate pe parcurs) mi-au amintit, spre deznădejdea-mi, de Modern Warfare, continuarea a trecut într-un registru mult mai Half-Life-ish, foarte plăcut gâdlilor pentru simțuri, cu toate că, vă spun sincer, jocul nu se ridică niciodată în afara graficii la nivelul producției Valve. Totuși, pentru toate momentele care amintesc de Odissea Omului Cu Rangă și pentru rarele, dar reușitele secvențe în care Crysis 2 reușește să se ridice puțin peste genunchiul lui Freeman, efortul celor de la CryTek mi-a trezit din nou simpatia.

Școala ajutătoare de tactic

Fiind vorba despre un shooter ce se vrea tactic, nivelul designul reflectă într-adevăr mai multe posibilități



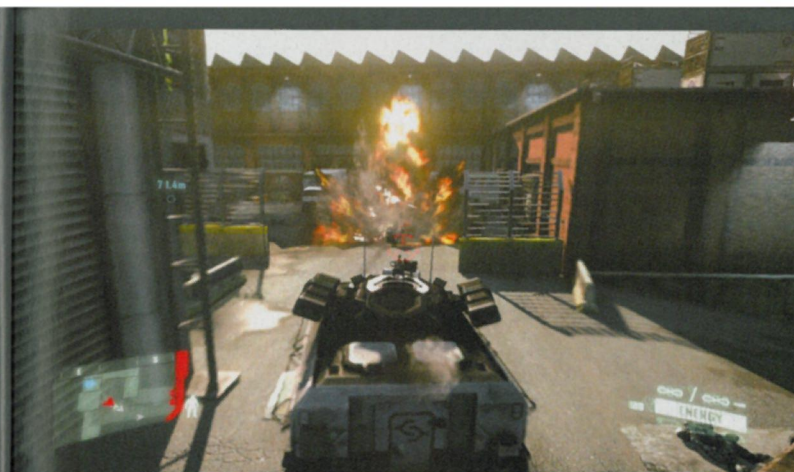


distincte de abordare a inamicilor mai mult sau mai puțin umani pe care ți-i aruncă jocul în cale. Partea bună este că, în ciuda mediului de joc mai restrâns, apar multe posibilități și situații interesante, iar eu unul recunosc că nu s-a întâmplat niciodată ca un caftoi reluat din motive de deces să se desfășoare la fel de două ori. Mai puțin frumos este că noul vizor tactic, pe care-l poți folosi să marcezi obiecte și inamici te informează, vrei-nu-vrei, despre posibilitățile pe care s-au gândit producătorii să ți le pună la dispoziție în fiecare zonă de joc majoră. Oameni buni, nu sunt handicapat, iar când văd „Tactical Option: Slide” sau „Tactical Option: Resupply” mă pufnește râsul. Trecând peste asta, deși AI-ul știe să te flancheze, să arunce grenade și să se ascundă, ceva foarte important pentru un astfel de joc, dă rateuri incredibile și este absolut varză în confruntările la apropiere. În loc să se repeadă la gâtul tău, mult mai des îl vei vedea aruncând grenade fatale și pentru el sau năpustindu-se către un cover și oferindu-ți pe tavă ocazia perfectă să-i îndeși ceafa cu plumb. Chiar și bieții alieni sunt uneori atât de handicapați încât, după ce sar sau înainte să-și calculeze o săritură, mai rămân blocați câteva secunde, suficient cât să te debarasezi de prezența lor fără prea multă vorbă. Cu toate acestea, jocul nu este unul în care să te repezi mereu ca Rambo în mijlo-

re, consumând energie, iar epuizarea rapidă a bateriei când scutul de invizibilitate este folosit în mers alert sau fugă este și ea explicabilă (doar trebuie să reîmprospăteze mai rapid camuflajul), devine enervant peste toate că nu poți să combini forțele costumului eficient și te trezești foarte des descărcat când ți-e bătălia mai grea. De aceea, nu te vei simți niciodată atât de pu-

cul bătăliei dacă vrei să treci mai departe. Energia limitată a costumului asigură eșecul unei astfel de abordări. În plus, mai nou, sprintul hălește cu nesăț din baterie, făcând aproape imposibil un maraton printre inamici cu stealth-ul activat (care hălește energie ca nesățul când te deplasezi rapid). Deși handicapul omului din costum explică de ce costumul ar trebui să-l ajute la deplasa-

ternic pe cât te-ar putea face să crezi faptul că porți ultimul răcnit de costum în materie de nanotehnologie. Cumva, asta echilibrează jocul (a cărui dificultate crește gradat și rațional, chestie lăudabilă), dar te și dezumflă când ți-ai dori să te dezlănțui ca un semizeu necruțător asupra opoziției. Partea proastă este că poți abuza de stealth peste măsură, strecurându-te cu grijă din ascunziș în ascunziș printre inamici și așteptând să se reincarce costumul, chiar și în timpul unor bătălii ample (da, chiar și cea finală...), care nu mi-au dat de bănuț că au fost concepute să le poți evita. Așa abuzabil cum este, stealth-ul nu te ajută să distragi atenția inamicilor aruncând obiecte, fiindcă imediat cum tragi un foc sau avarii ceva, chiar și cu amortizor, devii vizibil, iar energia este epuizată, expunându-te complet celorlalți potențiali atacatori. Până și atacul meele fatal te face vizibil în timp ce-l execuți, chestie oarecum dezamăgitoare. În schimb, dacă nu abuzezi sau nu ai răbdarea necesară să abuzezi de furișat, jocul oferă o paletă variată și bine echilibrată de abordări, alternând foarte bine porțiunile unde te plimbi căscând gura la superbul peisaj cu scenele de acțiune frenetice sau cu tensionata furișare printre drăcovenii.



În rest, armele modulare sunt cât se poate de interesante și veți descoperi cu siguranță câteva favorite, de care vă va fi greu să vă despărțiți chiar și atunci când situația o impune. Îmi place enorm ideea că pot modifica pe loc cătarea unei arme sau să aleg atașamentul de lansat grenade în defavoarea focului semiautomat atunci când o impune situația. Cu toate că, la cât de răspândite sunt drop-urile convenabil plasate, căroră li se adaugă arme și muniție culese de pe jos, nu am rămas niciodată fără puterea de foc necesară. Mai trist este că aportul vehiculelor s-a redus considerabil, iar porțiunile în care chiar poți sau chiar ești forțat să folosești unul nu sunt tocmai memorabile și distractive. E de înțeles, cu spațiul limitat al orașului plin de dărâmături, dar totuși cred că se puteau face mai multe în privința asta.

Cu toate acestea, nu regret deloc că mi-a picat în sarcină să butonez Crysis 2, fiindcă în ciuda tuturor defectelor pe care le arată, rămâne probabil cel mai bun action al anului lansat până acum. Cel puțin în single player... fiindcă unde-s mulți, pute-a Modern Warfare. Aș fi vorbit poate mai mult despre modulul multiplayer și modurile pe care le oferă dacă aș fi avut despre ce să vorbesc. E destul să vă spun că din ceva care semăna a tactică și cerea lucru în echipă, precum se întâmpla în Warhead, Crysis 2 a ajuns să copieze Call of Duty într-un asemenea hal încât, jucând Modern Warfare și Black Ops, mi s-a făcut greață după câteva ore de joc, în ciuda designului bun de nivel, a oportunităților tactice omniprezente și a graficii superbe. Puterile speciale mai mult încurcă decât fac bine gameplay-ului. Păi, ce-ar mai fi Superman dacă toți ar fi precum el? Vă spun eu: neinteresant. Totuși, dacă n-ați prea butonat CoD-ul, s-ar putea să vă țină câteva zeci de ore bune în priză, cu diversele moduri de joc și mai ales posibilitatea de a debloca



arme, atașamente și module noi pentru costum, specializându-vă câteva clase personalizate pentru a face față anumitor hărți și moduri de joc.

Mânca-v-aș multiplatformul...

Se simte din meniu iz de consolă, unde, în mod inexplicabil, lipsește o setare detaliată pentru efecte grafice, exact cum se întâmplă și în cazul lui Metro 2033. Ba jocul chiar avea inițial Autoaim... pe PC. Așa că posesorii de gamepad, în mod ciudat, puteau face praf în confruntări cinstii mânătorii de mouse, fără prea multă vorbă. Din fericire, fanii au rezolvat situația și au apărut vreo două utilitare care permit nu numai modificarea parametrilor în detaliu, dar și deblocarea setării Extreme, înlăturarea unor efecte hulite de unii cu totul, configurarea detaliată HDR și Bloom, alături de mici

tweak-uri generale care fac viața mult mai ușoară. Găsiți un astfel de instrument la adresa <http://www.megaupload.com/?d=A2EP0BUB>. Producătorii au scos și ei săracii niște patch-uri, deocamdată niciunul care să suplinească Advanced Graphics Options Tool, dar promit să deblocheze setările avansate și să adauge funcții și suport DirectX 11 cu un viitor patch. Eu ce să fac? Îi cred, cu toate că nu l-aș parcurge a doua oară, cel puțin până nu ar fi reparat complet și îmbunătățit AI-ul. În tot cazul, o fi Crysis 2 bubos pe alocuri și un mare subiect de controverse, dar merită pe deplin încercat. Eventual așteptați ceva reduceri, până la care probabil că vor ateriza noi patch-uri care să elimine probleme, să îmbunătățească și mai mult grafica și să ofere mai mult control asupra setărilor.

Caleb

VERDICT LEVEL



- ▶ grafică de zile mari, echipă cu simț artistic
- ▶ atmosferă excelentă, iz puternic de Half-Life 2
- ▶ bine ritmat și dozat, lupte intense
- ▶ AI cu defecte, praf în close combat
- ▶ sprintul consumă energie, dând peste cap economia puterilor speciale

PE SCURT:

Cel mai bun Crysis de până acum, unul dintre cele mai arătoase jocuri DirectX 9 și totodată un pas în direcția potrivită ca level design și atmosferă. Are bug-uri grafice și de AI uneori enervante, dar nimic nu-l împiedică să fie un shooter solid.

8.4

Gen FPS Producător Crytek Distribuitor EA

Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.ea.com/crysis-2CERINTE MINIME: Procesor Dual Core 2 GHz Memorie 2 GB RAM
Accelerare 3D GeForce 8800GT / Radeon 3850 512 MB

ALTERNATIVA HALF-LIFE 2

Deși a adunat ceva anșori, HL 2, împreună cu cele două episoade care l-au urmat, rămâne referința în materie de FPS-uri SF. Memorabil, intens, original și antrenant de la un capăt la altul, cu personaje fantastice, arme și inamici incredibili. Dacă mai există cineva care nu l-a jucat încă, să-i fie rușine!

Saké de foie gras

將軍 SHOGUN 2

TOTAL WAR™

În urmă cu unsprezece ani, apărea primul joc din seria Total War, anume Shogun. La vremea respectivă, acest titlu era primul care reușea cu adevărat să imbine o secțiune strategică suficient de complexă cu o parte de tactică realizată în detaliu, realistă, ce se desfășura în timp real pe o hartă tridimensională. Subiectul jocului, deși exploatat până atunci de câteva titluri rămase minore, era inedit și extrem de atractiv pentru comunitatea pasionaților de strategie: perioada de la mijlocul secolului al XIV-lea până la începutul secolului al XVII-lea numită Sengoku Jidai, în care marile clanuri ale Japoniei au luptat pentru supremație. Adică pentru dobândirea poziției de Shogun, cea mai înaltă în Japonia, echivalentă cu aceea a unui prim ministru



într-o dictatură în care președintele este doar de formă. Protector, în fond, al Împăratului, Shogun-ul era cel care conducea în mod real țara.

Atât sub aspect epic – fiind o epocă ce a fundamentat figura legendară a samuraiului – cât și sub aspect militar, Sengoku Jidai a fascinat întotdeauna. De aceea, alegerea acestui subiect pentru primul titlu din seria Total War a fost extrem de inspirată, atrăgând numeroși fani, dar și vânzări ce au permis dezvoltarea ulterioară spectaculoasă a seriei. După mai multe jocuri de succes, iată-ne ajunși la ceea ce ar trebui să fie încheierea glorioasă a unui cerc al virtuților de gameplay, și, eventual, punctul de plecare în noi dezvoltări ale seriei Total War. Iată-ne ajunși la Total War: Shogun 2.

Bonsaiul tehnologic

Îmi dau perfect seama că este imposibil să vorbesc despre acest joc în amănunt. Sunt atâtea lucruri de spus încât mă simt deja depășit de dimensiunea manualului în care aș transforma articolul de față. De aceea, aborda-

rea mea va fi una generalistă, de survol pe deasupra materiei jocului și de concentrare pe elemente principale, pe care le voi detalia prin impactul acestora asupra gameplay-ului, mai mult decât prin orice altceva.

Și, de unde altundeva aș putea să încep, decât de la rădăcină? Iar asta pentru că Total War: Shogun 2 este plin de arbori... Nu doar pe câmpul de bătălie sau în pădurile din harta strategică, ci chiar în materia intimă a jocului au fost implementați arbori peste tot unde se putea. Astfel, ai arborii tehnologic principal, arborii de evoluție a abilităților generalului, arborii de dezvoltare a unităților speciale/secrete (ninja, metsuke, călugări, geisha), arborii de construcție a clădirilor, ar-

Drumul danului Shimazu spre Shogunat este deschis.



O provincie cucerită trebuie reconstruită și reconvertită.

Takeda TREBUIE să ocupe cel mai nordic punct de comerț maritim!



borele de abilități pentru unitățile conduse de avatar în multiplayer, arborii abilităților avatarului. Mai mult decât atât, atunci când, la anumite niveluri noi ale generațiilor, ți se oferă posibilitatea de a adăuga un personaj în suita personală, nu mai este vorba de o singură ofertă, ci de două – ai alternativă și poți alege personajul care ți se potrivește cel mai bine. Iar producătorii nu s-au oprit aici, ci au oferit posibilitatea ca astfel de personaje de suită să ajungă și în serviciul unităților speciale pe care le-am pomenit deja, ninja, geisha, metsuke și călugări.

La o primă vedere, densitatea aceasta de bonsai



cultivați pe solul jocului ar putea părea ușor derutantă, exagerată – oare nu face gameplay-ul mai greoi? Nu. Odată că solul jocului este fertil – mulțumită temei sale generoase istoric și epic – iar a doua oară că producătorii au lucrat cu finețea și răbdarea atât de caracteristice unui maestru japonez al bonsaiului. Arborii din Shogun 2 sunt foarte bine gândiți și echilibrați, și atât de natural integrați în peisajul jocului încât nu simți nici un moment o îngreunare, o poticnire în gameplay, nu simți niciodată că vreo creangă devine un corp străin în structura acestui titlu.

Teme-te, Firaxis!

Ceea ce m-a frapat din momentul în care am început să am o imagine mai clară a structurilor arborescente din joc, a evenimentelor ce apar pe parcursul acestuia și a mecanismului său economic, este faptul că, în pofida unei aparente simplități în secțiunea strategică, Total



War: Shogun 2 a făcut ceva ce așteptam cu toții – a cam început să ajungă seria Civilization din urmă. Vreau să spun, clădirile legendare sau faimoase, care oferă semnificative bonusuri celor care le construiesc întâi, sunt bine mersi echivalente al Minunilor Lumii din Civ-uri. Apoi, arborii de artelor, înmulțit cu cele ale abilităților, fac numai bine de un arbore tehnologic de Civ. În ce privește spionajul, contraspiionajul și religia, păi să fim serioși, acestea au dispărut cu totul în Civ V! Iar asta în timp ce în Shogun 2 aceste elemente au fost diversificate și echilibrate, religia devenind chiar un factor important, legat de politică, dar și de cultură și economie – adoptarea creștinismului aducând avantaje pe multiple planuri, prietenii, dar și inamicii. Misionarismul, incitarea revoltelor religioase, convertirile personajelor inamicului sunt tot atâtea lucruri care, chiar dacă au fost sau nu deja în Civ, numai bine iată că nu mai sunt deloc – dar există în Shogun 2...

Iar mulțumirea maselor, atât de sărac și stupid prezentă în Civ V, în Shogun 2 este bine implementată printr-o multitudine de factori ce o influențează, atât economici, sociali, culturali și religioși, cât și legați de personajele din joc, ale căror caracteristici, câpătate uneori prin parcurgerea arborelui corespunzător de abilități, pot avea o influență foarte mare asupra stării de liniște socială. Asta mă duce imediat cu gândul la ceva ce am spus despre Civilization 4, în opinia mea ultimul civ meseriaș din serie: anume că, parcurgând în mod diferit arborii teh-



nologic, construind clădiri diferite și adoptând politici diferite, poți ajunge la aceleași performanțe, dar pe drumul specific civilizației tale.

Exact asta am observat la Shogun 2, faptul că, pornind de la poziția geografică, de la resursele și abilitățile specifice clanului propriu, mergând apoi pe căi personale de studiu și dezvoltare economică, urmând tactici și strategii adaptate situației particulare a clanului tău, modelându-ți propriile personaje pentru a se conforma planurilor tale, poți ajunge la aceleași rezultate pe care le obții pe încă alte câteva căi, complet diferite. Nu exis-

ARBORELE ARTELOR

Arborele „tehnologic” al jocului este împărțit în două secțiuni principale, cuprinzând tot atâtea arte: una este reprezentată de „Bushido”, calea războinicului, a luptei, cealaltă fiind „Chi” calea înțelepciunii, a dezvoltării infrastructurii, a serviciului civil în slujba comunității. Arta Bushido-ului conduce la descoperiri ce țin de dezvoltarea abilităților tactice ale trupelor, pe tipuri ale acestora: cu sabie, cavalerie, cu suliță sau cu arc, ori navale. Arta Chi-ului duce la dezvoltarea drumurilor, fermelor, a clădirilor cu destinație spirituală și religioasă, la strângerea mai eficientă a taxelor și impozitelor, la dobândirea de prestigiu între clanuri prin evoluția culturală, dar și la creșterea abilităților trupelor speciale, precum călugării, geisha, metsuke și ninja.

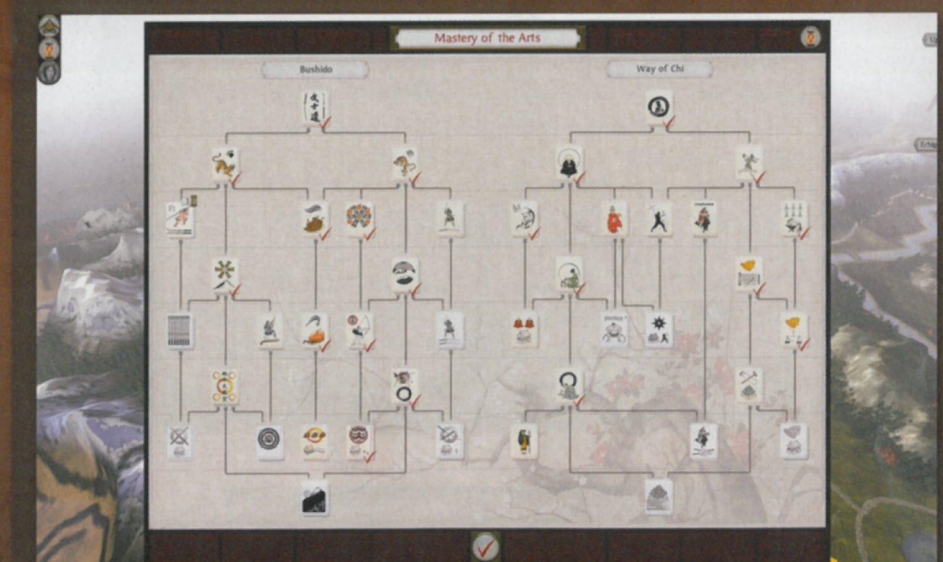
Foarte importantă mi se pare introducerea pentru prima oară în seria Total War a bonusurilor de întâietate. Astfel, studiul aprofundat al artei Bushido-ului duce la descoperiri ce permit construirea de clădiri cu caracter legendar. Acestea existau într-o anumită formă și în titlurile anterioare ale seriei, dar acum ele oferă un bonus semnificativ și permanent clanului care construiește primul un astfel de dojo cu caracter legendar. Spre exemplu, cel care construiește primul o Legendary Bajutsu School va primi un bonus de +5 la șarja unităților de cavalerie – și nu doar la cele noi, ci la toate cele deja recrutate. Tot așa, cel care construiește primul o Legendary Kyudo School va primi un bonus de +10 la acuratețea tirului tuturor trupelor de arcași deținute de clan.

Acestea sunt bonusuri foarte importante, ce con-

feră deținătorului lor un avantaj hotărât în fața inamicilor, dacă jucătorul a făcut o alegere bună a școlii legendare pe care vrea să o vadă construită cât mai repede, astfel încât acestea să se potrivească atât cu stilul tactic al jucătorului, cât și cu abilitățile specifice clanului acestuia.

Pe calea Chi-ului, există clădiri precum Famous Temple sau Kabunakama, care oferă la rândul lor bonusuri speciale pentru clanul care le construiește cel dintâi. Dar, vorbind de bonusuri, este de remarcat felul în care se oferă bonificații în scopul accelerării parcurgerii arborelui tehnologic. Arta Bushido-ului va fi mai rapid de urmat de la o descoperire la alta dacă vei construi cât mai multe și mai evolute cetăți. De asemenea, generalii ajunși la două stele pot să-și dezvolte abilitatea de poezi, care are trei niveluri, ce oferă un bonus de 3%, 9% și respectiv 12% în viteza de cercetare a artelor Bushido. Cu doi generali poezi de gradul 3 ai rupt pisica cunoașterii artelor războiului!... Păcat că nu poți face și batalioane de poezi, ori regimente: „Regimentul al III-lea infanterie cu picior iambic”, „Brigada a V-a cavalerie haiku”, „Compania a II-a samurai alexandrinii”, oameni capabili să dezlănțuie asupra liniilor inamice sublimă declamări versificate, cu efect devastator asupra moralului dușmanilor...

Pe calea Chi-ului, însă, există descoperiri ce permit construirea de clădiri ce accelerează studiul atât al artelor Chi, cât și ale ambelor feluri de arte simultan, cu bonusuri consistente ce nu pot fi trecute cu vederea.



tă o singură rețetă anume, nu există un drum al succesului pe care fiecare se străduiește să fie în fața celui alt, ci multe căi ce te îndepărtează uneori de ceilalți, pentru a te lavi apoi de aceștia în răspântiile istoriei – locurile în care confruntarea nu mai poate fi ocolită.

Nu mi se pare deloc hazardat să afirm faptul că Shogun 2 a devenit mai interesant în partea sa strategică decât Civilization V, iar aceasta este o reușită fără seamăn a seriei Total War, care a construit treptat arborii tehnologici, politici sociale, spionaj, religie, infrastructură și administrație, până la nivelul unei strategii de vârf.

Fără plictiseală

Una din problemele multor titluri de strategie, iar seria Total War nu a făcut excepție în acest sens, este aceea că, pe măsura curgerii timpului și a creșterii în putere a propriei facțiuni, ajungi să fii lipsit de provocări, sau, chiar dacă acestea există, se instalează treptat un anumit automatism, o repetitivitate care sfârșește în plictiseală și în obosirea datorită de a apăsa butonul de „Next Turn”. Dacă este să ne aducem aminte de primul Shogun Total War, apoi acolo chiar că devenea o corvoadă să duci mai departe campania cea mare, după ce atingeai o masă critică de

ARBORELE ABILITĂȚILOR GENERALULUI

Arborele abilităților generalului este unul bine rafinat. Și aici distingem două ramuri principale – una conținând abilități ce se reflectă asupra situației generale a trupelor și administrației, iar cealaltă ținând strict de abilitățile de luptă ale unității de gardă a generalului de pe câmpul tactic. Din prima categorie, pe lângă bonusurile aduse capacității de luptă a întregii armate conduse de general, se află și bonusuri ce țin de loialitatea acestuia, de influența sa religioasă asupra provinciilor, de capacitatea sa de a administra eficient trupe sau de a controla teritoriile proaspăt cucerite.

Accesul la aceste bonusuri nu se poate face direct, prin parcurgerea ramificațiilor arborelui de abilități, ci numai după dobândirea de către general a stărilor necesare. Cele mai multe dintre aceste abilități au câte trei niveluri de aprofundare. La obținerea unei stări generalul primește câte două puncte pe care le poate cheltui pentru creșterea abilităților. Fiecare nivel al unei abilități costă un punct.

Ceea ce rezultă din această modalitate de acordare a punctelor pentru dobândirea abilităților odată cu creșterea în nivel a generalului este o modalitate simplă și echilibrată de dezvoltare specializată a unui general. Nu îți poți permite să maxezi fiecare aptitudine a generalului, trebuie să gândești foarte atent ce și cât adopți dintre abilitățile disponibile, pentru că nu vei putea să le folosești pe toate. Ca o preferință personală, eu am optat pentru poezia de gradul trei, cu evoluții pe direcția atacului, defensivei de câmp și a celei în asedii.

Mi se pare riscant, dar și interesant, să-ți dezvolti unitatea generalului ca pe o armă fatală pe câmpul de luptă – alternativa este seducătoare, însă, mai ales dacă alegi să urmezi această cale până la capăt, transformându-ți generalul într-un superman. Totuși, mi se pare că unitățile de eroi ce pot fi recrutate spre sfârșitul evoluției tehnologice sunt mai indicate în acest scop, generalul fiind potrivit, după mine, mai degrabă pentru a oferi bonusuri globale la nivel militar și administrativ.

Remarc, însă, necesitatea de a gândi în avans



strategia pe care o vei urma în joc și de a-ți specializa treptat generalii pentru a o pune în practică. Spre exemplu, știind că mă voi apăra vreme îndelungată într-o anumită provincie, mi-am pregătit abilitățile defensive ale unui general special pentru a apăra cu orice preț acea provincie. Generalii destinați expansiunii teritoriale au fost burdușiți cu abilități ofensive, și dublați cu administratori pricepuți. Din această perspectivă a specializării, jocul este, după mine, cel mai bine gândit sub aspectul evoluției personajelor sale, din întreaga serie Total War. Iar acest lucru este cu atât mai important cu cât aceeași structură arborescentă de adoptare a abilităților se regăsește și la unitățile speciale, precum ninja, metsuke, călugării și geishele, totul dublat de bonusurile aduse de membrii suitei adoptați pe parcursul creșterii în nivel.

Dar lucrurile nu se opresc aici, pentru că generalii mai pot căpăta trăsături noi atât prin căsătorie – soția poate adăuga la abilitățile și defectele generalului – cât și prin comportamentul în luptă, ori în administrație. Evident, loialitatea generalului este esențială în fața încercărilor agenților secreți inamici de a-i mitui, iar adoptarea acestuia în familia șefului de clan va oferi un bonus de loialitate. Același efect se obține și prin acordarea de înalte poziții în clan, precum cea de ministru de război sau de administrator al resurselor destinate armatei. Per total, însă, este de remarcat extraordinara complexitate căpătată de generali și de membrii familiei, care, însă, nu deranjează nici un moment, ci contribuie natural la gameplay, făcându-l și mai imersiv.



provincii cucerite. Pur și simplu, în afară de eventualele enervări provocate de gheșele inamice, mult prea ucigătoare, nu se mai întâmplă mare lucru care să pună la muncă mușchii tăi de strateg.

În al doilea Shogun, însă, se pare că producătorul a făcut tot posibilul pentru a te ține în priză cât mai mult. În primul rând, există multitudinea de arbori pe care îi poți parcurge și care oferă bonificații și avantaje diversificate și suficient de mari, dar nu covârșitoare, pentru a te face în permanență atent la următorul pas în evoluția artelor, personajelor, clădirilor și infrastructurii tale. Apoi, chiar dacă ai cucerit un număr mare de provincii, există în permanență pericolul serios al revenirii clanurilor distruse, în locurile în care nu reușești să menții mulțumirea populară la nivelurile potrivite – iar diferențele religioase sunt foarte importante. O expansiune rapidă într-o zonă de altă religie poate genera ample mișcări sociale până când reușești să echilibrezi numărul credincioșilor ambelor religii prezente în provincie.

Foarte importante, însă, în păstrarea permanentă a interesului pentru joc, sunt numeroasele evenimente ce apar în acesta de-a lungul timpului, suplimentar față



Unitățile speciale dețin acum și suită.



de acțiunea strategică pe care o controlezi tu însuși. Astfel, există dilemele, adică alegeri ce ți se pun în față din când în când – iar tu trebuie să optezi pentru una din cele două variante disponibile. De regulă este vorba de alegerea unei anumite căi de acțiune pe termen mai lung, de favorizarea unei anumite strategii economice sau militare, ori culturale. Executarea sau eliberarea unui misionar creștin, stocarea rezervelor de hrană sau folosirea lor pentru creșterea fericirii populare, concentrarea pe artele militare sau pe cele civile, acestea și multe alte dileme oferă bonificații temporare importante în ambele direcții, dar tu trebuie să hotărăști care este singura potrivită la momentul respectiv. Dilemele sunt evenimente cu impact serios asupra evoluției clanului tău și cresc imersia în joc și interesul pentru acesta.

Pe lângă dileme, mai există dezastrele naturale, molimele, recolte bogate ce îți cresc producția agricolă, dar și apariția unor flote ce conțin o corabie europeană de război de foarte mare putere de luptă – ce ți-ar fi de mare folos dacă ai captura-o. Per total, folosind atât evoluția în diverși arbori din joc, cât și evenimentele, dilemele și neliștile sociale, Shogun 2 reușește performanța deosebită de a nu deveni plictisitor, ba chiar de a te ține în permanență atent și dornic de joc, de rezolvarea problemelor și de exploatarea avantajelor ce îți fac constant apariția de-a lungul campaniei.

Iar dacă asta nu era de ajuns, există și un eveniment capital în joc, asemănător venirii mongolilor în



Medieval sau al declarării cruciadei împotriva ta de către Papalitate. Acesta este numit în Shogun 2 ca „Realm Divide”, iar eu îl voi traduce ca Secesiunea. Clanul actual deținător al titlului de Shogun, anume Ashikaga, privește tot mai atent la tine, pe măsură ce cucerești provincii și crești în influență. Odată ce ai depășit un anumit prag al puterii, vei fi declarat inamic al națiunii și toate clanurile vor intra în război cu tine. Acest moment, cel al Secesiunii, dă un reset pe relațiile tale cu restul

Honshū, Shikoku, Kyūshū

Dar să nu trecem cu vederea locul din care își trag sevele arborii din Total War: Shogun 2 și în care se manifestă toate aceste evenimente – harta strategică a Japoniei (mă rog, din care lipsește insula nordică, Hokkaidō). Să ne aducem aminte că în primul Shogun exista câte o singură hartă tactică pentru fiecare provincie, iar poziția armatelor pe harta strategică, în interiorul unei provincii, nu influența locul în care se dădea bătălia, aceasta se disputa întotdeauna în acea hartă tactică unică a provinciei.

De la Rome Total War încoace, avem o hartă tactică ce se suprapune complet peste cea strategică, motiv pentru care câmpul de bătălie depinde cu totul de locul în care se află armatele într-o provincie. Acest fapt, combinat cu o foarte inspirată folosire a caracteristicilor de relief ale Japoniei reale, duce la apariția unor puncte strategice pe hartă ce oferă avantaje deosebite celor care le controlează.

Să mă explic, pornind chiar de la primul Shogun. Chiar dacă harta strategică nu avea o foarte mare semnificație tactică în acest titlu, ea avea o particularitate – nu puteai sări peste provincii, precum calul de la șah, ci erai obligat să te miști ca pionul, într-o singură tură putând să treci doar dintr-o provincie în alta alăturată – excepție făcând transportul naval, de la un port la altul. Asta ducea la apariția unor provincii nodale, privilegiate



Cățărare pe zidurile cetății asediate.



Practic, alianțele militare și înțelegerile economice ale clanurilor sunt cele care definesc un modul impecabil implementat în Shogun 2: cel de diplomație. Întreaga experiență în modelarea relațiilor diplomatice, acumulată de producătorul Creative Assembly de-a lungul constituirii seriei Total War, se dezlănțuie constructiv în acest al doilea Shogun. Totul a fost pus cu grijă aici: tratatele economice, alianțele militare, mariajele, schimbul de ostatici (that's a new one – calci strâmb și fostul aliat îți execută copilul...), embargourile, propunerile decente însoțite de cadouri sau cele indecente ranforsate de amenințări, vasalitatea, tributul. Iar evoluția relațiilor tale în timp ține perfect cont de raporturile tale cu dușmanii prietenilor tăi, de religie, de trădările din trecut, dar și de fidelitatea dovedită de-a lungul anilor.

Vreau să accentuez aici ideea că în noul Shogun ai neapărată nevoie de aliați, dificultatea crescută a jocului face ca, cel puțin în prima sa jumătate, să depinzi de stabilitatea relațiilor cu cel puțin unul dintre clanurile majore vecine. Astfel ajungi să urmărești cu mare atenție factorii care pot îmbunătăți sau deteriora relația, și observi natura și predictibilitatea acesteia. Pe de altă parte, dacă partenerii tăi au o onoare mai puțin nepătată și sunt vestiți pentru comportamentul lor instabil, este posibil să ai surprize foarte neplăcute,

precum întoarcerea armelor împotriva ta. Oricum, ești avertizat de cei din serviciul tău cu o tură sau două înainte ca urmează ca un anumit vecin să îți declare deschis război. Dar, foarte important mi se pare faptul că acum poți să-ți cauți și să-ți alegi prieteni după nevoile tale, existând șansa reală ca aceștia să răspundă loialității cu loialitate, dovedindu-se de încredere pe tot parcursul campaniei. Ba chiar, la momentul Secesiunii, o propunere de pace însoțită de un singur cadou poate reface complet relațiile de prietenie cu partenerii vechi.

Concluzia mea este clară: Al-ul este inteligent în construirea relațiilor sale diplomatice, face alianțe bine potrivite pentru a te domina ca inamic, dar poate fi și mai mult loial decât inteligent prin aceea că își respectă înțelegerile cu partenerii la fel de onorabili. Acest fapt este certificat istoric, în perioada Sengoku Jidai au existat astfel de cazuri, precum cel al cinstei și onoarei de care a dat dovadă Uesugi Kenshin în relația cu clanul Takeda. Pe de altă parte, există și trădătorii, pe care îi detectezi din descrierea tipului de comportament diplomatic al clanului respectiv. Una peste alta, cinstă și trădare se îmbină extraordinar de viu și de credibil într-un engine diplomatic de excepție, care aduce varietate și neîntreruptă dinamică în curgerea jocului strategic.

pe harta strategică: provinciile care aveau contact cu cât mai multe alte provincii. Dacă stăpâneai o astfel de provincie, blocai accesul altora către provinciile tale, dar îți ofereai și posibilitatea de a evolua în orice direcție.

O asemenea provincie era Shinano – un punct esențial pe hartă, a cărui stăpânire aducea avantaje formidabile. Și nu doar poziția Shinano-ului conta, ci și harta tactică, câmpul de bătălie ce corespundea acestei provincii: o vale adâncă, cu versanți abrupti, cu mare di-

ferență de nivel între partea de jos și ieșirea de sus. Acolo, la înălțime, în gura văii, trupele puteau fi așezate ideal pentru apărare... Numisem Shinano-ul „Mașina de tocat” – odată stăpânită, această provincie devenea un punct inexpugnabil, în care inamicul suferea înfrângeri cu pierderi cumplite.

Harta strategică din Shogun 2 nu mai oferă astfel de mașini electrocasnice de bucătărie, dar, în schimb, păstrează avantajele controlării anumitor provincii dato-



rită inspirate împărțiri prin relief a zonelor geografice ale Japoniei. Munții, în special, aduc în prim plan anumite provincii, care devin astfel puncte de sugrumare a accesului, în care este ușor să te aperi contra unui singur inamic, în fața unei singure provincii oponente. De asemenea, Shinano-ul de Nord (căci vechea provincie a fost împărțită în două) își păstrează rolul de punct nodal, ce conferă avantajul de a bloca accesul către tine din multe direcții. Iar apele și podurile peste acestea completează tabloul unei hărți strategice în care există zone și provincii al căror control este esențial, nu neapărat pentru resursele și puterea lor economică, cât pentru poziția importantă la nivel strategic.

Repet, harta strategică este foarte bine gândită și desenată, pentru a diversifica semnificativ zonele de interes pentru clanul tău și a crea provocări noi pe măsura expansiunii tale, dar și a inamicilor tăi.

Cât de artificial?

Evident, toate aceste considerații strategice ar trebui să devină mai puțin importante atunci când e vorba despre o provincie cu acces la mare – majoritatea în



Japonia din Shogun 2. Teoretic, dușmanii te pot lovi prin debarcarea în spate, în provinciile mai slab apărate pe care le consideri în siguranță în fața unui atac de pe uscat. Al-ul ar trebui să poată executa astfel de atacuri de pe mare, cu debarcare masivă de trupe, pentru a-ți cuceri provinciile aflate departe de linia frontului. Și, până la urmă, aceasta este întrebarea împământenită, legendară deja, pe care orice pasionat de Total War o pune despre comportamentul strategic al Al-ului, la apariția unei noi iterații a seriei: „Al-ul te atacă debarcând în provinciile tale?”

În cazul Shogun 2, răspunsul este unul indecis spre „Nu”. Adică, pe nivelurile de dificultate „Normal” și „Hard” pe care am parcurs campanii, Al-ul nu a debarcat decât o singură dată în spatele meu, și a făcut-o neconvincător, cu trupe slabe. Deci, practic, chiar dacă amenințarea există în permanentă, nu mi s-a părut că Al-ul face uz eficient de acest procedeu strategic – dar, ca și în Total War-urile trecute, un patch lansat de producător poate oricând corecta acest comportament. Oricum, păstrarea unei flote importante mi se pare esențială în orice fel ai privi jocul, chiar și numai pentru protecția căilor comer-



cială – cu avantajul colateral că poți controla eventualele încercări inamice de a debarca la tine-n ogradă.

Dar Al-ul de pe harta strategică nu este deloc iertător prin celelalte mijloace pe care le are la îndemână. Astfel, dușmanii tăi vor face des raiduri pentru distrugerea fermelor și a altor obiective economice ale tale, îți vor trimite agenți secreți pe cap în mod constant, te vor sabota și, mai ales, vor colabora între ei la modul cel mai inteligent. Un exemplu foarte bun în acest sens este comportamentul unei alianțe militare a Al-lui pe care l-am observat într-o campanie jucată cooperativ cu ciolAN. Într-una din provinciile mele bine fortificate am fost atacat succesiv de două armate rivale mie, fiecare deținută de câte un membru al unei alianțe de trei clanuri. Am învins în ambele asedii, dar în provincie au rămas două armate inamice mici, rămășițele celor învinse. Una din acestea a început imediat să facă raiduri asupra obiectivelor mele economice, iar cealaltă a asediat din nou fortăreața mea. De ce, veți întreba, dat fiind că nu avea absolut nici o șansă de succes? Simplu, la un tur distanță venea armata uriașă a celui de-al treilea membru al alianței împotriva mea. Or, în timpul unui asediu, trupele asediate nu se pot împotrivi... Eu eram deja puternic slăbit de primele două atacuri, iar un al treilea, fără trecerea



măcar a unui tur în care să-mi împrăpțiez trupele, ar fi fost fatal – ceea ce AI-ul a exploatat perfect pe harta strategică.

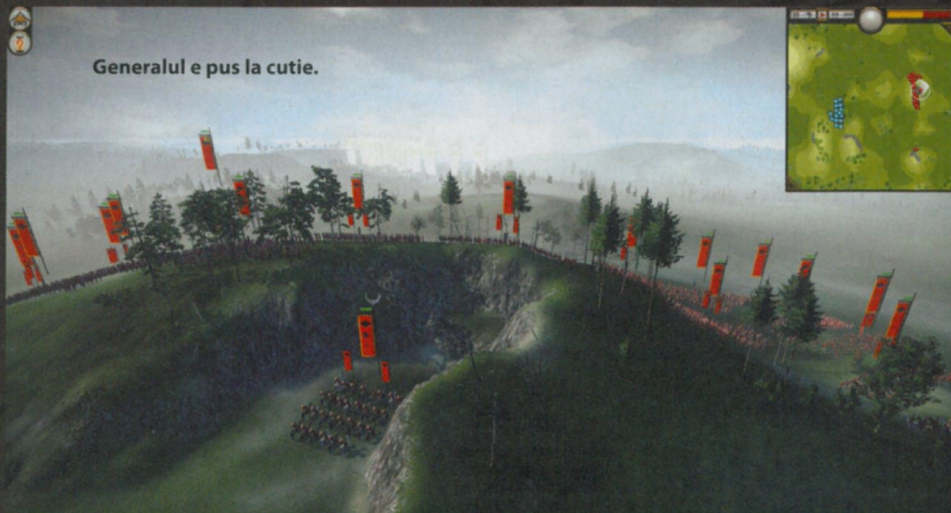
Motorul cu orez

„O armată mărșăluiește pe bază de stomac” zice vechea vorbă de înțelepciune militară, iar realitatea demonstrează că același principiu se cam aplică și țărilor în întregime lor. Femele au un rol economic crescut în Shogun 2, nu doar prin importanța financiară a acestora, cât și prin introducerea în premieră în seria Total War a punctelor de hrană. Explicație: o fermă de bază produce atât o anumită sumă de bani, cât și un punct de hrană. Upgradează ferma și va aduce mai mulți bani, dar și două puncte de hrană. La fiecare upgrade al fermei, aceasta va suplimenta cu unul punctele de hrană produse.

Aceste puncte de hrană sunt folosite în două feluri. În primul rând, ele sunt consumate de anumite clădiri. Spre exemplu, un fort consumă un punct de hrană. Upgrade-urile ulterioare ale forturilor vor consuma cu câte un punct de hrană în plus. Apoi, bursele de orez consumă și ele câte un punct de hrană, iar upgrade-urile lor adaugă tot câte un punct în plus la consumul punctelor de hrană. Punctele de hrană nu contează la nivel de provincie, ele sunt socotite și distribuite la nivelul întregului clan. În situația în care ajungi să consumi mai multe puncte de hrană decât produci, în unele provincii va apărea foamea, și

dacă nu rezolvi în două ture această problemă, vor fi inițiate puternice revolte locale din acest motiv.

Al doilea fel de utilizare a punctelor de hrană ține de acumularea lor. Astfel, punctele de hrană nefolosite pe tur se adună la creșterea economică a fiecărei provincii, deci sunt o nouă sursă de dezvoltare economică, deloc de neglijat dacă te gândești că la o dezvoltare medie a clanului poți ajunge să ai un plus de 15-20 de puncte de hrană pe tur. Pe de altă parte, vreau să remarc faptul că, în schimbul consumului crescut de puncte de hrană, upgrade-urile forturilor din orașele capitale de provincie oferă creșteri semnificative ale bonificațiilor aduse de acestea. Rate mai mari de împrăpțare a trupelor, bonusuri la cercetarea artelor Bushido, creșterea autorității administrative, înmulțirea trupelor de garnizoană, toate aceste îmbunătățiri aduse de upgrade-ul de fort, consumator de puncte de hrană, reprezintă o modalitate inteligentă de a lega evoluția unei țări, a unei regiuni, de resursele ei bazale, ce țin de alimentație. Același lucru se întâmplă și cu clădirile comerciale, precum bursele de orez și upgrade-urile lor, ce



Harta strategică este bidimensională acolo unde nu este vizibilă.



Arcași fugind de cavalerie.

aduc în schimbul punctelor de hrană importante bonificații aplicate venitului din negoț.

În ce privește aceste clădiri comerciale, există chiar o interesantă dispută online legată de utilitatea lor, în raport cu consumul lor de hrană. Opinia generală pare să fie următoarea: din perspectiva dezvoltării pe termen lung, este mai de folos să nu faci upgrade-ul la bursa de orez și să stochezi punctele de hrană pentru creșterea economică pe tură. Pe de altă parte, însă, dacă ai nevoie rapid de bani pentru a finanța armata, nu ai de ales și trebuie să upgrade-ezi clădirile comerciale, pentru un beneficiu imediat. Încă o dată, Shogun 2 îți oferă alternative, îți dă posibilitatea de a alege o cale proprie clanului tău, cu avantaje și dezavantaje ce sporesc plăcerea jocului.

Repet, Creative Assembly a adus cu aceste puncte de hrană o importantă modalitate de a simula realist și de a echilibra firesc procese de interdependență în economia medievală, cu impact pozitiv asupra gameplay-ului general. Este o noutate prin care Shogun 2 crește semnificativ în valoare raportat la celelalte titluri ale seriei Total War.

It is alive!...

Din aceeași serie a lucrurilor de bun simț ce trebuiau implementate de mult în partea economică a jocului, secțiunea comerț, este unul care ține, aparent neașteptat, de upgrade-ul unităților militare. Să începem cu o mică incursiune în trecut...

În primul Shogun, dar și în următoarele titluri din serie, o unitate recrutată într-o provincie în care se afla un fâuritor de arme sau unul de armuri primea un bonus la atac și/sau armură. Cu cât clădirea corespunzătoare acestui fâuritor era mai evoluată prin upgrade, cu atât bonusul respectiv era mai mare. Dar, unele astfel de clădiri nu puteau exista decât în provincii care aveau resurse de fier. Ceea ce limita la câteva provincii, foarte puține pe hartă, posibilitățile de upgrade al trupelor.

În Shogun 2 se face o separare a resurselor necesare armurierilor de locația în care aceștia se află în mod tradițional. Astfel, există mai multe provincii care nu dețin resurse de fier, dar au fâuritori tradiționali de arme. În schimb, fierul poate fi obținut prin schimburi comerciale. Chiar dacă nu deții provincii cu fier ca resursă, îl poți importa prin tratate comerciale încheiate cu clanurile care au astfel de provincii. Iar fierul importat poate fi folosit pentru a „activa” fâuritorii de arme tradiționali, prin upgrade-ul clădirilor acestora.

And it gets even better!... Unele clădiri economice, militare, religioase de nivel înalt pot fi construite numai dacă ai acces la o anumită resursă, precum bumbacul, tămâia, mătasea, caii, lemnul, piatra ș.a.m.d. Astfel, comerțul devine o arteră vitală în teritoriile tale, nu doar datorită banilor câștigați în mod direct prin negoț, dar și prin importarea resurselor indispensabile pentru construcția clădirilor de nivel înalt ce oferă bonificații esențiale pentru evoluția clanului tău.

În acest fel, lucrurile încep să fie legate și prin comerț, pentru a întregi, în sfârșit, organismul unei economii vii, care respiră, este dinamică și în evoluție naturală, nu un simplu construct rigid, alcătuit din reguli și convenții disparate ce se străduiesc din greu să imite realitatea. Din astfel de lucruri simple, la mintea cocoșului, precum este și dobândirea prin comerț a resurselor necesare pentru upgrade-ul clădirilor (și în consecință al unei pleiade de alte elemente de gameplay), s-a făcut din Shogun 2 un joc mult mai credibil și mai de bun simț în cursa sa decât toate celelalte titluri ale seriei.

La firul ierbii

Nu am multe de spus despre partea tactică a jocului – nu sunt noutăți, doar ajustări, unele în bine, altele discutabile. Adică, AI-ul pare mai deștept, mai activ, dovedește

PE SCURT DESPRE MULTIPLAYER ONLINE



Aș fi vrut să am mai mult timp la dispoziție pentru a juca suficient în multiplayer, astfel încât să mă pot exprima în cunoștință de cauză asupra acestui subiect. Din păcate, în timpul rămas după câteva campanii de single player, am reușit să mai fac doar o părți-că dintr-o campanie cooperativă cu ciolan și ceva drop-in battles în campaniile altora, pe lângă drop-in-urile altora în campaniile mele. Însă, în plus față de toate acestea, componenta de multiplayer din Shogun 2 este mult mai extinsă și, de ce nu mă mai mir, foarte bine gândită. Ideea este că tu participi la bătăliile online prin intermediul unui avatar, care este un comandant militar ce își dobândește treptat accesul la trupe mai bune prin explorarea unei hărți a Japoniei.

Vrei să capeți acces la un anumit tip de trupe? Câștigi o bătălie în provincia care oferă acele unități, împotriva unui oponent cu aceleași obiective și nivel apropiat. Treptat, trupele din subordinea ta, ce pot fi transmise prin supraviețuire de la o bătălie la alta, vor deveni veterane și li se vor putea acorda abilități, urmând un arbore al acestora, diferit complet de cel din single player. La fel, și avatarul tău poate avansa într-un arbore al abilităților și poate dobândi noi membri ai

suitei, ce pot fi selectați pentru a i se alătura înainte de o bătălie.

În ansamblu, ideea cu acest avatar și cu evoluția trupelor lui este genială. Dar, pe deasupra, vine o idee și mai măreață, cea a alăturării avatarului tău unui clan. Clanurile vor lupta apoi pentru a câștiga cât mai multe bătălii într-un număr cât mai mare de provincii de pe hartă. La sfârșitul unui sezon de luptă a clanurilor, primele două clanuri de pe hartă respectivă vor urca la nivelul următor, pe o hartă „curată” în care se vor întâlni cu clanurile care au promovat de pe alte hărți de același nivel. Și tot așa înainte, practic lupta poate deveni fără sfârșit, creându-se continuu o scară a ierarhiilor, unde, pe fiecare nivel, este o hartă a Japoniei pe care se bat clanurile în dorința de a accede mai sus. Ideea pare foarte ingenioasă, dar numai timpul poate valida impresia bună pe care mi-a făcut-o la o primă vedere. Oricum, cu siguranță, dacă există probleme, acestea se pot rezolva prin patch-uri – mecanismul de multiplayer este bun sub aspect conceptual, inovator și atractiv. Sunt curios dacă din acest concept de multiplayer nu va evolua o linie separată de jocuri online – potențialul pare uriaș.





Duelul arcașilor.

mai multă inițiativă, iar asta se „împupă” foarte bine cu inteligența și viabilitatea (cred că așa e un termen potrivit în acest caz) pe care le manifestă pe harta strategică. Sincer, pe nivelul „hard” am avut parte de câteva bătălii împotriva AI-ului al căror replay nu mi-a fost deloc rușine să-l salvez pentru o analiză ulterioară cu prietenii, la un pahărel de saké...

Însă nu totul e roz pe câmpul de bătălie. În primul rând, arcașii sunt un pic prea puternici, cam rupi cu tirul trupelor tale de arcași, chiar și dacă acestea sunt de ashigaru – damn, că mi-am adus aminte, eu cred că se pune bază excesivă pe trupele de țărani în al doilea Shogun, dar, să zicem că este o convenție a jocului, ce vrea să te ia de cât mai jos și să-ți ofere cât mai multe niveluri de upgrade al trupelor. Este drept că, probabil în disperare de cauză, ca o stângace compensație, restul infanteriei este extraordinar de rapid în alergare, până la nivelul la care amenință pe timp nu tocmai scurt să agate chiar unitățile de cavalerie. Straniu, enervant, de corectat pe viitor.

Dar nici arcașii nu sunt lipsiți de bube. Probabil din cauza faptului că motorul tactic al jocului este unul gândit pentru Empire și Napoleon, adică pentru trupe inzes-

trate cu arme de foc ce nu pot schimba direcția de trage-re altfel decât realiniindu-se întâi pe noua direcție de foc, și arcașii au același comportament. Astfel, la schimbările de direcție ale unității pe care o hărțuiesc, ei devin serios vulnerabili și lenți în timpul skirmish-ului, pentru că nu au răspuns rapid cu foc, deoarece pierd timpul necesar completei realinerii a trupeii la noua poziție a țintei.

Am impresia că și artileria este un pic prea gonflată, în sensul în care are o precizie mult prea mare a tragerii – dar, poate, cum îi știm perfecționiști și muncitori pe japonezi, probabil că și artileristii lor erau mult mai buni decât cei occidentali... Dar, per total, experiența pe câmpul de bătălie este una convingătoare, interesantă, aproximativ echilibrată (warrior monks nu mai sunt dumnezeii resboiului din primul Shogun) și nu de puține ori provocatoare. La asta ajută și faptul că îți poți crea un nucleu de trupe de foarte înalt nivel, dacă duci o politică inteligentă de construcții și dezvoltare a artelor militare.

Altius, Citius, Fortius

Spre exemplu, eu, cu Takeda, am acces la cavalerie de mai bună calitate decât celelalte clanuri. Obligatoriu

trebuie să folosesc acest avantaj, cercetând artele ce țin de călărie și construind cât mai repede, pentru a obține și bonusul de întâietate, școala legendară de călărie. În același timp, în provincia de reședință a clanului, Kai, voi construi cât mai repede grajduri upgrade-ate pentru caii de luptă, care îmi vor aduce bonificații puternice la șarjă. Din combinarea acestor evoluții pe direcția călăriei, obțin trupe de cavalerie extraordinare, pe care numai clanul Takeda le poate deține în cel mai scurt timp. Evident, întreaga mea tactică se va adapta acestui avantaj, pe direcția folosirii cât mai eficiente a trupelor călări.

Dar, cel puțin în prima jumătate a campaniei, poți să mai oferi upgrade-uri maxime cel puțin încă unui tip de armă – eu am ales arcașii, pentru că ramura artelor cavaleriei se împletește cu cea a tragerii cu arcul. Am construit școala legendară pentru arcași, dar nu oriunde, ci într-o provincie în care aveam ca resursă artizanii tradiționali – motiv pentru care am cucerit Hitachi. Acolo am upgrad-at clădirea de bază a artizanilor, construind Fletchers și apoi Master Bowmaker, pentru un bonus de până la +20 acuratețe la tragerea arcașilor – ENORM (acuratețea maximă fiind 100). Dar nu m-am oprit aici, ci, construind în aceeași provincie un Encampment, pe care l-am upgrad-at apoi la Hunting Lodge, am mai pus un +5 la precizia arcașilor! Astfel, în Hitachi am ajuns destul de repede să recrutez trupe de superarcași, pe care i-am distribuit, câte 4-5, la fiecare armată a mea.

Ideea este că pentru fiecare armă există posibilitatea de a dezvolta clădirile corespunzătoare într-o anumită provincie, pentru a maxa cu nesimțire trupele respective – tot cu Takeda, am cucerit Kaga și am făcut-o fabrică de trupe cu sulite dotate cu armură puternică și arme superioare, produse de făurarii tradiționali locali. Această posibilitate, atât de seducătoare, oferită de joc, este o sursă de motivații pentru cuceriri pe anumite direcții, dar și de satisfacții atunci când reușești să folosești asemenea provincii la maxim, fiind încă un element ce te ține în priză pe parcursul campaniilor din Shogun 2.

Perspectiva asediatorului.



Mugur despicat De lumină, înălțat. Sabie-n Soare.

Impresia generală pe care mi-a lăsat-o Shogun 2 este cea a unei uimitoare integrări a tuturor elementelor viabile, inteligente, din titlurile anterioare ale seriei, peste care s-au adăugat noutăți destinate a face lucrurile să prindă viață, să se miște natural economic, cultural și religios, până la nivelul la care, deși complexitatea jocului a crescut semnificativ, acest lucru nu este resimțit negativ de jucător, ca o povară, ci ca o oportunitate plăcută de gameplay. După cum se poate vedea chiar din dimensiunile porțiunii din acest articol dedicată strategiei, această componentă a seriei Total War a avut parte de dezvoltarea cea mai semnificativă, după cum spuneam mai devreme, până la nivelul la care ajunge din urmă seria Civilization și, atenție, o cam și depășește! Drept e că Civ V nici nu a fost mare brânză, dar Shogun 2 este destul de aproape și de un Civ IV ca valoare strategică... Iar integrarea de care vorbeam se manifestă și la nivel artistic, după mine Shogun 2 fiind nu doar în raport cu restul seriei Total War, dar și față de orice alt joc de până acum, unul din cel mai bine închegate sub aspect artistic. Bunul gust, unitatea de stil și atmosfera impecabil construită te transpun cu putere în Japonia din peri-

Învălmășeala luptei corp la corp.



oada Sengoku Jidai, transmitându-ți o stare aparte, fără egal. M-am surprins de multe ori stând relaxat în fața tabloului ce reprezintă arborele „tehnologic” al artelor, meditănd cu ochii întredeschiși la calea ce trebuie urmată de clan, ascultând muzica tradițională din fundal. Nu am ratat nici un discurs al generalilor mei la început de bătălie, ascultând japoneza, nu citind traducerea în engleză. Am trăit cu intensitate fiecare victorie și fiecare înfrângere, citind recule haiku-rile ce au moartea ca subiect, vizibile în ecranele de încărcare, admirabile pictural. Am fost extrem de mulțumit de felul în care Shogun 2 face uz de trei stiluri de artă vizuală japoneză tradițională, pentru a reprezenta diversele elemente din joc. Repet, bun gust, perfectă integrare cu subiectul și perioada, impecabilă.



Arta (re)prezentării.

Perspectiva asediatului.



bilă reprezentare artistică. I-N-E-G-A-L-A-B-I-L!!!

Pentru mine, sub toate aspectele, Total War Shogun 2 a fost o revelație. Nu îmi vine să cred. Trăim într-o epocă în care marii publisheri de jocuri nu știu cum să-ți ia mai mulți bani oferindu-ți în schimb niște fușeraiuri penibile, DeLeCite și alea la greu în foamea nesimțită de bani. Și totuși, Sega lasă Creative Assembly să facă tot ceea ce este necesar pentru a lansa o capodoperă.

Shogun 2 este, subliniez, o capodoperă, iar producătorul își merită toți banii pentru creația sa. Total War Shogun 2 este unul din acele puține titluri care apar într-un deceniu, despre care poți spune nu doar că trebuie, dar chiar merită cumpărate, pentru a recompensa geniul celor care l-au făcut.

Respect, Creative Assembly!

... abia aștept să termin articolul de Shogun 2 ca să pot juca Shogun 2...

■ Ghinea Marius

P.S. Pentru cei care nu au prins cuvintele cu care am deschis prezentul articol: „pâté de foie gras” este o delicatesă tradițională franțuzească – o mâncare de finețe și înalt rafinament. Saké este băutura alcoolică tradițională a japonezilor...

VERDICT LEVEL



- ▶ adaosuri inspirate în secțiunea strategică
- ▶ imersivitate
- ▶ artă
- ▶ Al îmbunătățit
- ▶ anumite dezechilibre tactice

PE SCURT:

O încununare a eforturilor creative ale producătorului desfășurate pe întreaga serie Total War. Ia ce este mai bun din aceasta, și mai adaugă pe deasupra câteva inovații inspirate. Un superlativ al superlativelor în strategie și tactică.

9.6

Gen TBS și RIT Producător The Creative Assembly Distribuitor Sega

Ofertant INT Games ON-LINE totalwar.com/shogun2

CERINTE MINIME:

Procesor 2GHz Intel Dual Core Memorie 2GB RAM Accelerație 3D 256 MB VRAM

ALTERNATIVA SHOGUN 1

Nu vă pot recomanda ca alternativă decât primul Shogun din seria Total War. În opinia mea, primul Shogun este un titlu care încă merită jucat, în special dacă sunteți în căutare de - pe laptop - va ține plictisala la mare distanță. Rulează cu totul la maxim pe laptopuri Celeron cu grafică Intel integrată și 1 GB RAM.

Dai un ban, da' știi că tace!

FALLOUT: NEW VEGAS™

DEAD MONEY

Știu, știu, veți spune că DLC-ul ăsta e rece ca mortul și mă veți întreba, pe bună dreptate, ce rost mai are să-l iau la mișto la deja câteva luni după lansarea pentru console, respectiv ceva mai puțin pentru PC. Adevărul este că Dead Money a fost un fel de zombie pentru revistă și că, deși îl jucasem deja, l-am tăiat de două ori din planificare pe motiv că lansarea lui oficială

pentru Europa (implicit, posibilitatea de a-l cumpăra pe Abur) a întârziat inexplicabil până acum vreo două săptămâni. Așa că iată-l în fața planctonului de execuție.

Dacă ați terminat deja New Vegas sau măcar ați parcurs o bună parte din el, știți despre dispariția misterioasă a lui Father

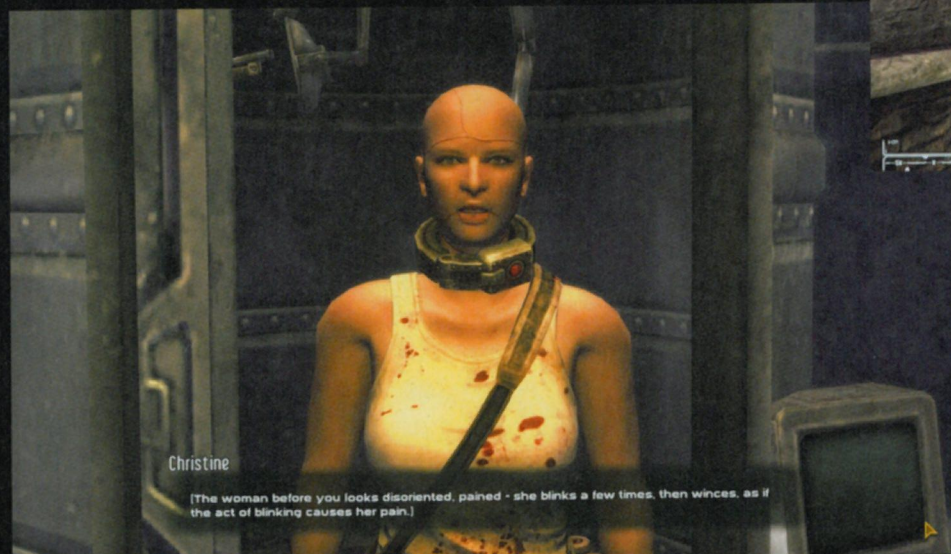
Elijah, fostul cap al Brotherhood of Steel. Ei bine, dânsul s-a îndreptat taman spre ex-superbul cazinou Sierra Madre, un lăcaș al păcatului care n-a mai apucat grandioasa deschidere din motive cât se poate de nucleare. Acum, turnul lui se ridică dintr-un nor toxic roșu, dens și mortal, împotriva căruia nu există niciun fel de protecție. Încercând un save anterior finalului, prinzi un semnal radio care te poartă către un buncăr abandonat al Frăției de Oțel, unde ți se taie „lumina”. Te trezești răpit, nicăieri altundeva decât la porțile lui Sierra Madre, cu un nou accesoriu vestimentar fatal - un colier metalic amorțat, prin care Elijah începe să comunice cu tine și-ți explică variantele de colaborare: strângi echipa formată din alți captivi ca și tine și-l ajuți să treacă de securitatea cazinoului pentru a pune mâna pe comoară sau tuturor le zboară capetele de pe umeri, mulțumită colierelor pe care toți le poartă pe gât, în afara dualului Dog/God, care a reușit cumva să-l înghită pe al lui. Sau, dacă orica-



re încearcă să se care, din nou, capete vor decola și se vor rostogoli în țărâna iradiată, ca un tribut adus mormintului Colierul Morții în care ne-a delectat Rutger Hauer.

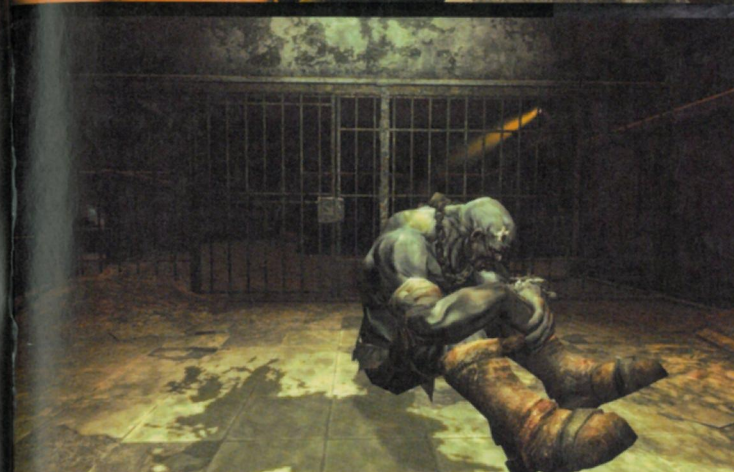
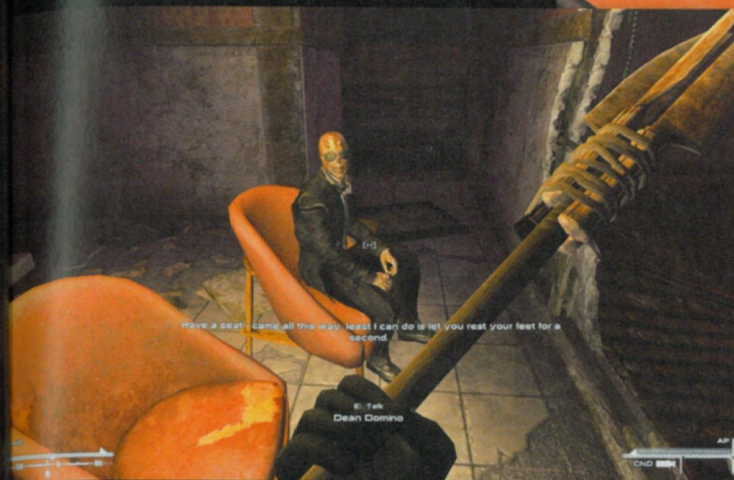
Capcana capcanei

Primele două ore de butoneală, în care mi-am croit drum prin sinistrele împrejurimi ale cazinoului, explorând și amânând momentul întâlnirii cu viitorii colegi de echipă, m-au ajutat pe scaun și acaparat total. Pornind de la zero, am ajuns să strâng fiecare șurub de pe jos pentru a putea asambla ceva cu el sau pentru a-l putea vinde la tonometale de obiecte care funcționează pe



Christine

[The woman before you looks disoriented, pained - she blinks a few times, then winces, as if the act of blinking causes her pain.]



bază de jetoane. Terorizat de singurii locuitori relativ umani care au supraviețuit exploziei, ajunși gardieni sinistri cu iz de Pyramid Head și ocolind pe cât posibil zonele infestate de gazul roșiat, cu sănătatea în perpetuă scădere și fără prea multe leacuri la îndemână, m-a cuprins un sentiment de izolare depășit doar de groaza și nebulia insuflată de Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth, așa că am pornit urgent la asamblat echipa. Moment în care atmosfera genială de început a lăsat loc treptat ingeniosului scenariu și personajelor sculptate la mare artă, cu dialog nemaipomenit, insuflete cu pasiune de vocile unor actori talentați și dedicați proiectului. Nightkin-ul schizofrenic și ale sale fațete - tristul maniac intelectual, obsedat de a avea control și visceralul animal fără intelect, insetat de a fi controlat - dezvoltă dinamic un dublu personaj sau, mai bine zis, două personaje cu dialoguri, comportament, perk-uri și utilitate diferite. Alături de el (ei), apar un ex-artist ghoul-ificat, paranoic

facă ceva nou și original, Al-ul stupid și capacitatea redusă și adesea ineficientă de a controla acțiunile camarazilor fac din parcurgerea traseului plin de capcane un adevărat calvar și totodată ceva plictisitor și repetitiv, de la un punct încolo. Fiindcă jocul este destul de intens și în cafetli - nu tocmai punctul forte al Fallout-ului de generația a treia, se prea poate să fiți, ca și mine, exasperați de poticnelile gameplay-ului în dorința de a trăi istorisirea până la capăt. Dacă totuși v-a plăcut în mod deosebit sistemul de luptă al jocului și nu vă deranjează să petreceți o grămadă de timp evitând capcane și adunând de pe jos toate nimcurile, Dead Money merită încercat,



și cu umor îndoielnic, și un gardian mut de sex feminin al Sierra Madre-ului, care împreună cu holograma proiectată de fântâna de la intrare, alcătuiesc un set memorabil și savuros de personaje, iar povestea excelentă poate fi astfel dusă până la capăt în mai multe feluri.

Problema DLC-ului apare însă în mecanica de joc. Deși producătorii s-au căznit să

mai ales că aduce noi obiecte, arme și perkuri, crescând totodată level cap-ul la 35. Ba merită și dacă vă deranjează puțin aspectele astea, dar sunteți capabili să treceți peste ele de dragul unei povești excelente, cu tâlc și cu personaje pe măsură. Grafica, deși de la un punct repetitivă și oricum prăfuită prin limitările deja străvechiului Gamebryo, este salvată de un design inteligent și de o parte audio excepțională, artistic vorbind.

La final însă, pentru cei care, asemenea mie, au apreciat New Vegas-ul pentru genialul și vastul său ansamblu, trucul cu Dead Money nu face decât să întărească impresia că punctul forte al conceptului stă în suma tuturor părților. Odată redus ca scară și concentrat, orice direcție New Vegas își pierde mult din savoare.

Caleb



VERDICT LEVEL



- ▶ poveste, personaje, voci și sunet de zile mari
- ▶ atmosferă copleșitoare, inițial
- ▶ stângăciile și neajunsurile gameplay-ului, de la lupta slăbuță până la excesul de looting pot face experiența enervantă și repetitivă

PE SCURT:

Dacă vreți să ascultați o poveste faină, trecând chiar și peste anumite porțiuni enervante de gameplay pe parcurs, încercați-l cu încredere, mai ales dacă n-ați terminat încă New Vegas. Altfel, s-ar putea să omorâți banii degeaba pe Dead Money.

Gen RPG Producător Obsidian Entertainment Distribuitor Bethesda Softworks
Ofertant store.steampowered.com ON-LINE fallout.bethsoft.com

CERINTE MINIME:

Procesor Dual Core 2 GHz Memorie 2 GB Accelerează 3D GeForce 6600GT / Radeon 1300XT

ALTERNATIVA FALLOUT 1 & 2

Mai ales dacă n-ați încercat încă mai vechile și excelentele iterații Fallout, banii pentru DM s-ar duce mai bine pe variantele GoG.com ale acestui cuplu de RPG-uri clasice.

7

MotoGP

Înapoi pe pistă **10/11**

Nu cred că sportul cu motorul mai are nevoie de vreo introducere. Introducerea se face de ani buni pe Eurosport și, mai ales, de ceva vreme și pe străzile noastre. Cum dă un pic soarele și ghioceii scot capul prin zăpadă, cum apar și căștile de motor deasupra ordinarelor cutii de conserve pe la intersecții. Iar dacă ai cumva norocul să stai lângă un mare bulevard, nu se poate să nu fi fost martorul câtorva crâncene curse de motoare pe la miezul nopții, în care donatorii ambulanți de organe îți strigă că somnul tu zgomote de motoare ambalate la zece mii de turată. Pentru unii numără, pentru alții ciună, motoarele au fost și vor fi dintotdeauna atracția fatidică pentru 99% din tineri, deși nu chiar atâția ajung să și posede unul.

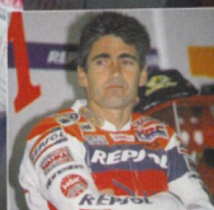
Ca să mai rup un pic din ritmul impus de atâta amar de vreme, prin care introducerea vorbește un pic despre cum a luat naștere o idee sau cum moare o idee, voi face o catalogare sumară a celor mai tratați piloți de MotoGP.

Voi începe cu, poate, cel mai cunoscut dintre ei, și anume :

Valentino "The Doctor" Rossi



Continui cu



John Surtees



Victorii MotoGP/500cc - 79
Locul 2 - 37
Locul 3 - 22
Plecări de pe prima poziție - 49
Cel mai rapid tur - 66
Campion mondial - 7

Mick Doohan

Victorii MotoGP/500cc - 54
Locul 2 - 31
Locul 3 - 10
Plecări de pe prima poziție - 58
Cel mai rapid tur - 46
Campion mondial - 5

Victorii MotoGP/500cc - 22
Locul 2 - 2
Locul 3 - 0
Plecări de pe prima poziție - 0
Cel mai rapid tur - 20
Campion mondial - 4

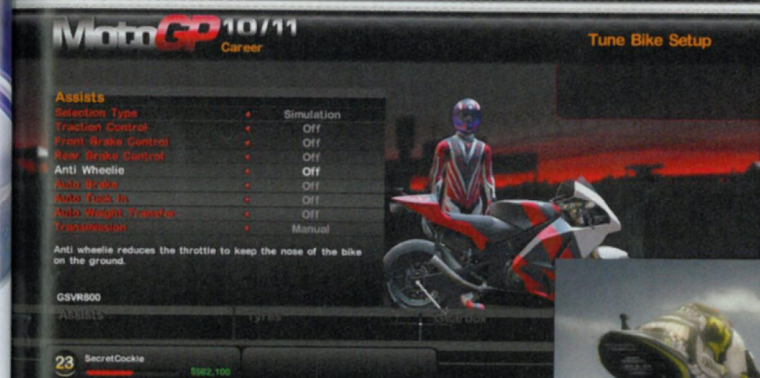
Geoff Duke



Victorii MotoGP/500cc - 22
Locul 2 - 5
Locul 3 - 5
Plecări de pe prima poziție - 0
Cel mai rapid tur - 21
Campion mondial - 4

Poate numele lui Geoff Duke nu vă spune prea multe, deoarece a fost campion între anii 1950-1955, dar trebuie să știți că el a fost inițiatorul modelor costume-
lor întregi din piele. El a fost primul care a ales să nu-l

DBG: Evt time: Mon May 23 00:00:00 201



mai tragă curentul peste cureaua de la pantaloni, fiind conștient de efectele negative pe care le are supra rini-
chilor. Heh, posibil doar îl deranja faptul că îi tot ștepa
tricoul din pantaloni și i se ștepa jumătate de fund de in-
stalator peste saua motorului său.

La revedere Black Rock Studio și THQ

Nu știu de ce, dar acum ceva ani, THQ și Black Rock Studios, meseriași din spatele adevăratelor simulatoare de MotoGP, au renunțat să se mai ocupe de franciza care le-a adus o tonă de bani. Jocurile făcute de ei atunci erau așteptate cu sufletul la gură, deoarece era clar că fiecare dintre ele este o nebunie. Mai ales fenomenul MotoGP 2, care ne-a ținut aici în redacție cu dinții înclășați și cu degetele înțepenite pe tastatură, încercând să furăm locul întâi unui altuia.

Dar te-ai dus dulce minune și au venit cei de la
 Namco Bandai și producătorii Monumental Games, for-
 mat din firimiturile lăsate de Disney după ce au păpat
 cu poftă studioul Black Rock. După cum vă așteptați, ce-
 le-a ieșit din mână sunt tot un fel de firimituri a ceea ce
 făceau odată.



După ce am sfâșiat folia protectoare de pe carcasa jocului și am pornit cu ochii în lacrimi spre Xbox, am rămas blocat în beanie-ul de la noi din redacție preț de două ore în care mă uitam la ecran și nu știam ce să cred.

Un joc mediocru își trimitea semnalele sale hipnotice spre un cortex ce refuza să asimileze informațiile neimportante primite. Cu toate acestea,

încet-încet a reușit să mă prindă în plasa sa. Și nu pentru că ar fi cu adevărat bun, ci doar pentru că este mai bun ca predecesorul său. Este un salt foarte mare de la arcade-ul de anul trecut, la acest aproape simulator complet. De încerci să te lansezi direct în cursă cu băieții mari, bazându-te pe experiența anului trecut în care o motocicletă ajungea de la 200 de kmph la 0 în 10 metri, ei bine, vei mesteca pietriș de pe marginea drumului într-o veselie. S-au dus vremurile de dat cu bicicleta, acum ești într-adevăr într-un circuit de MotoGP, pe o motocicletă care se comportă ca o motocicletă.

Chiar dacă vei juca cu toate assist-urile posibile pornite, tot vei avea surprize neplăcute dacă te avânți ca berbecul în viraje. După cele două curse de acomodare, vei putea încerca să renunți la unele assist-uri pentru a

Te putea bucura cu adevărat de joc. Privit din afară și jucat de cineva care se pricepe, jocul poate părea minunat ca gameplay. Nu și ca grafică, fiind cândva prin 2001 la acest capitol, doar ca gameplay. Dar asta doar dacă pe scaunul pilotului stă un Rossi virtual. Pentru că în momentele în care intri în pachetele de competitori și începi să te lovești în stânga și în dreapta, te iei cu mâinile de cap. Un dezastru al legilor fizicii și





18th SecretCockle SuperTEAM
MotoGP - TT ASSEN - 4 laps

17th SLINGSHOT SuperTEAM
MotoGP - TT ASSEN - 4 laps



al programării AI-ului atât de arcade nu am văzut nicăieri. Mai ales că te aștepti la multe rostogoliri de la un joc cu motociclete în cazul unui contact. Nu și de data aceasta. Este ca o cursă între tractoare. Te poți lovi cu toată puterea de competitori și nimic nu se întâmplă. Chiar te poți folosi de acest lucru, deoarece te scutesc de frâna de dinainte de curbă. Poți intra cu toată viteza în cei din fața ta, deoarece nimic nu se întâmplă, doar te opresc instant la viteza perfectă pentru a lua curbă. S-a întâmplat de câteva ori să cad de pe motocicletă, dar asta era doar când eram pe pietriș și forțam ca prostul reîntoarcerea în cursă sau când intram „prin alunecare” în roata din spate a unui adversar înclinat deja pentru un ac de păr. Jocul trebuia să fie mult mai neiertător în

aceste situații. Unde mai pui și faptul că AI-ul este atât de idiot încât intră în tine fără niciun fel de discernământ, fiind legat pe trasa ideală. Iar asta se întâmplă nu numai într-o curbă unde ar fi greu să fie evitat, dar și pe linie dreaptă, dacă motocicleta lui e mai puternică, iar tu te afli pe trasa ideală.

From zero to hero

Acum, cum stau și analizez jocul în fiecare dintre aspectele sale, realizez că, deși nu pare mare lucru atunci când îl joci, este totuși o realizare remarcabilă față de cel de anul trecut. Un alt exemplu, pe lângă cel al gameplay-ului ce ne readuce un pic din farmecul jocurilor făcute de Climax, este noul mod Career, ce ne lasă să

ne jucăm nu numai de-a pilotul. Pornind cu un fraierici de la categoria 125cc, pleci în fruntea unei echipe de categoria F pe greul drum spre titlul de la categoria MotoGP. Aici îți angajezi un om de PR care se străduiește să-ți facă rost de contracte de sponsorizare cât mai bune, îți angajezi ingineri care vor cerceta neobosiți moduri noi de a-ți îmbunătăți monstrul de sub fund și te vei strofoca să îndeplinești în fiecare cursă condițiile impuse de sponsor pentru a câștiga banii puși la bătaie de acesta. Pentru că bani sunt puțini și îți trebuie pentru a supraviețui, trebuie să păcătuiești în acest joc și să participi chiar și la calificări, căci unii sponsori te plătesc doar dacă te vei descurca bine și la calificări, nu doar în cursa propriu-zisă. Niște porci de exploatare capitaliști. În câteva rânduri a trebuit chiar să concediez câțiva oameni din echipa mea, deoarece nu mai aveam bani cu care să-i plătesc. Mă avântasem înainte de vreme la niște tehnicieni de nivel înalt care cereau sume babane pentru a face parte din echipa mea, iar la sfârșitul lunii, când trăgeam linia, aveam surpriza să văd că nu mi-i permitteam. Și ei tot niște porci capitaliști.

Dacă nu vrei să ai de-a face cu astfel de probleme de organizare, nimic mai simplu. Alegi modul Championship, în care trebuie doar să te ții bine de ghidon și să ai grijă să nu te dai cu roatele-n sus, că nu face bine la prestigiu.

După cum este și normal, partea de multiplayer este cea mai faină. Păcat că problema cu ultra stabilitatea te face să te dai cu capul de pereți în momentul în care ești pe primul loc, iar cel din spate intră cu două sute la oră în tine, rămânând în picioare și pe o poziție mai bună ca tine pe interiorul curbei. De caca.

Koniec

VERDICT LEVEL



- ▶ mai bun ca cel de anul trecut
- ▶ grafică mai puțin scilpicioasă decât anul trecut
- ▶ deloc arcade când ești singur pe pistă
- ▶ mai prost ca cel din 2003, grafică prăfuită
- ▶ foarte arcade și enervant când oponentii joacă ping-pong cu tine

PE SCURT:

Doar pentru că este singurul joc de profil de pe piață la momentul actual, îl recomand celor care vor să știe cum este să fi pilot de MotoGP. Se putea cu mult mai bine, dar ne mulțumim și cu puțin, dacă atât avem. Anul poate avem noroc și cine știe...

7.5

Gen Online Racing Sim Producător Monumental Games Distribuitor Capcom
Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.capcom-europe.com/blog/tag/motogp-1011

ALTERNATIVA MOTOGP 2

Nu sunt prea multe jocuri de acest fel pe piață. Mare păcat, sunt bestiale. Ca o alternativă pentru acest joc vă propun MotoGP 2, un joc făcut de defuncta companie Climax sau Black Rock Studios, în anul de grație 2003.



IA DE AICI DUKE NUKEM FOREVER



WWW.DUKENUKEMFOREVER.COM

18
www.pegi.info



PS3
PlayStation 3



XBOX 360



gearbox
SOFTWARE

2K
GAMES

© 1999-2011 - Toate drepturile rezervate. Gearbox Software, LLC. Duke Nukem, simbolul nuclear Duke Nukem, Duke Nukem Forever, Gearbox Software și sigla Gearbox sunt mărci comerciale deținute de Gearbox Software, LLC în Statele Unite ale Americii și/sau alte țări și sunt folosite sub licență. Toate drepturile rezervate. Acest joc este distribuit de 2K Games, subsidiar Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software și siglele asociate sunt mărci comerciale deținute de Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 și siglele Xbox sunt mărci comerciale deținute de grupul de companii Microsoft. „PS”, „PlayStation”, „PS3”, „P3” și „PS” sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc. Toate drepturile rezervate. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivelor lor deținători. Toate drepturile rezervate.

ANOMALY

WARZONE EARTH

Defense anti-tower

De obicei e o idee proastă să scrii un articol în tren, în timpul navei de dimineață, pentru că la un moment dat te trezești că ai multe cuvinte scrise fără o legătură clară între ele. Cum trenurile de aici sunt foarte aglomerate dimineața, te trezești scriind cu o mână și cu cealaltă ținând notebook-ul să nu dea cineva cu el de pământ. Partea bună e că oamenii din jurul tău („da, despre voi vorbesc, cei care vă uitați acum în monitorul meu”) pot, dacă vor, să-ți dea feedback, să-și dea cu părerea („stai liniștit, nu contează că nu ai jucat jocul”), respectiv să se amuze la greșelile tale de ortografie și evidentele anecdote pe care le mai scripi în context („Ce?! Hai, lasă sprânceană...”).

Anomalie curată

Anomaly este un joc indie, de buget, făcut de niște nemți și de care am aflat nu de pe Steam, ci de la un PR

care m-a contactat pe LinkedIn. Ceea ce mi se pare „cool” din orice punct de vedere. Evident, limbricii curiozității mi s-au infiltrat în creieri, mai ales că am observat că jocul a ajuns pe Steam, pentru că, știu cu toții, în general Valve nu prea distribuie jocuri slabe, neterminate sau mai știu io cum. Spre deosebire de ei, noi jucăm astfel de jocuri, dar aia e o altă poveste.

O altă poveste este și cea a jocului, ca să nu mă îndepărtez prea tare de linia articolului clasic, pe care nu vrem să-l facem o anomalie. Așadar, într-o zi oarecare, o mare explozie pe orbită distribuie pe pământ o grămadă de reziduuri, care ulterior se dovedesc a fi rămășițele unei nave spațiale, evident, non-umane. Cele mai mari bucăți dintre ele generează anomalii, semisfere lipsite de transparență care încep progresiv să se mărească și să înghită mari suprafețe de teren, fie el urban, fie arabil. Nimeni nu știe exact ce se întâmplă înăuntru, așa că se

organizează diferite expediții pentru că pe suprafața câmpului de forță al semisferei apar periodic fisuri. Nicio expediție nu s-a întors, dar asta nu ne miră. Și nici pe ei, începând de la a zecea încercare. Și uite așa, soarta te-a ales să-ți bagi nasul în anomalia vecinului extraterestru. Evident, gândurile sale par necurate, așa că este sarcina ta să le purifici prin foc și na... foc în principal. Norocul și talentul tău de lider absolut fac ca tu să supraviețuiești și să ajungi să explorezi anomalii. De unde începe și jocul...

Cine-i invadatorul

Spre deosebire de orice joc de tip tower-defense, Anomaly nu te pune pe tine să te aperi de ei, ci pe ei să se aperi de tine. Acești extraterestri se pare că au ales tactica invaziei pasive - voi veniți, noi vă cășăpim, voi muriți - noi ne extindem. Așa că rolul tău e inversat, în interiorul sferei tu ești invadatorul, iar el își organizează defensivă. Ceea ce, ca să fim sinceri, creează o situație interesantă, dar nu suficient de bogată încât să-i facă pe toți navetiștii ăștia din jur să fie mulțumiți (hai, la 66 fraților, că azi NU FAC GLUME!... de ce râdeți acum?! Serios, trebuie să termin până ajungem, că lucrez ca video-game tester și nu am voie să mă joc la muncă).

Așadar, producătorii au ales o mecanică oarecum evidentă, sărată și piperată cu elemente previzibile, ca de exemplu bani, upgrade store, booster-e etc. Mai precis, tu protejezi un convoi care trebuie să ajungă din punctul B în punctul A (din A în B era previzibil) trecând printr-un teritoriu protejat de extraterestri. Această protecție constă în primul rând din turnuri, dar și alte bătăgăanii. Acest convoi se deplasează cu o viteză constantă, iar tu controlezi un commander mic, cu care alergi de colo-colo ca să aduni diferite pack-uri de abilități, ca de exemplu Repair sau Airstrike. Pe acestea e bine să le folosești organizat, pentru că jocul oferă variații mici în jurul soluției ideale. Cum convoiul se mișcă automat, tu vei avea posi-



bilitatea să setezi direcția pe care acesta să o ia la fiecare intersecție, în funcție de cum consideri tu că e calea cea mai bună. De obicei nu există calea cea mai bună pentru că, acolo unde crezi tu că va fi mai bine, producătorii îți vor rezerva o surpriză care să echilibreze balanța.

Din păcate, deși opțiuni de surprize ar fi fost multiple, producătorii au inclus puține în joc, ceea ce se reflectă negativ asupra limitei de plictiseală. Chiar dacă jocul oferă aceste lucruri în mod progresiv, numărul lor nu este suficient pentru a te ține preocupat mai mult de câteva niveluri. În plus, chiar dacă poți accelera un pic situația, totuși jocul are un număr semnificativ de timpi morți care nu sunt pe picior de egalitate cu cei de acțiune frenetică.

Ca urmare, chiar dacă în materie de niveluri, inclusiv cele deblocabile, jocul oferă suficiente ore de joc, conținutul redus nu garantează faptul că oamenii vor avea și răbdarea să îl termine.

Indie rating

Riscul în ziua de azi, când a explodat fenomenul indie, este ca lupii deghizați în chip de oi să afecteze negativ curentul, prin jocuri de slabă calitate, de buget, care, vezi Doamne, vor să treacă drept indie pentru a fi cumpărate din inerția faptului că sunt la modă. Nu e cazul pentru Anomaly, aia e clar, pentru că joculețul e frumos grafic, se bazează pe o idee bună și e optimizat pentru o experiență cât de cât acceptabilă. Însă ceva e ciudat la mijloc, pentru că mie site-ul lor oficial îmi miroase foarte comercial. Jocul are versiuni pentru iPad și iPhone care îi dau un bonus suplimentar, financiar vorbind. Știți că a doua condiție pentru ca un joc să fie definit drept „indie” e ca acesta să fie făcut din pasiune, chiar dacă studioul, în cazul acesta 11 bit studios, este unul independent. E adevărat că în general oamenii care lu-

crează la un joc ar trebui să fie pasionați de jocuri, dar în realitate am constatat că nu e așa. Cel puțin jumătate dintre oamenii cu care am lucrat până acum pe unde am lucrat nu erau pasionați de jocuri, ci de meseria pe care o făceau, adică artist sau programator ori contabil. Într-un studio indie, toată lumea TREBUIE să fie pasionată și de jocuri, pe lângă ceea ce face, inclusiv CEO-ul, cel care se ocupă de partea de business. Altfel, unele părți ale jocului o să miroasă a non-indie, ci a profitabilitate și spirit comercial excesiv (da, știu că nu sunteți de acord, un om trebuie să și mănânce... de ce credeți că s-a născut?!). Eu tot cred că poți combina pasiunea cu afacerile, atâta timp cât relația e de egalitate, nu de subordonare. De obicei nu e, oamenii de afaceri exploatarea talentul și pasiunea, mulgând oamenii talentați până la epuizare, până la renunțare... Iar în game development e foarte rău din acest punct de vedere.

Așadar, consider că Anomaly este cam 70% indie și restul alte. Spun asta și pentru că jocul costă totuși 10 euro, care mi se pare un preț foarte bun pentru ceea ce oferă. De-aia îl și recomand celor care sunt atașați de acest gen de jocuri.

Locke

SELECT MISSION

BAGHDAD

GLOBAL SCO

RANK 8195 / 11

BRIEFING

Distress Call

At 00:15 hours we received an emergency transmission from a frigate in the nearby civilian settlement of Riyadh. We need to get there and get out any survivors ASAP!

DISTRESS CALL

MISSION 04

RANK 1

THE PROBE

MISSION 05

RANK 1

CARUSARUM

MISSION 06

RANK 1

THE ANOMALY

MISSION 07

RANK 1

MISSION 04

BACK



VERDICT LEVEL



- grafică plăcută
- idee interesantă
- preț
- rejucabilitate
- conținut redus

PE SCURT:

Trăim vremuri în care jocurile trebuie să aibă ceva mai mult pentru a putea să ne mențină interesul. Anomaly: Warzone Earth are și așa ceva.

8

Gen tower defense Producător 11 bit studios Distribuitor 11 bit studios
Ofertant store.steampowered.com ON-LINE anomalythegame.com

CERINTE MINIME:

Procesor P4 2.4 GHz Memorie 1 GB RAM Accelerație 3D 256 MB VRAM

ALTERNATIVA DEFENSE GRID: THE AWAKENING

Steam conține un număr semnificativ de jocuri tower defense. Alegeți oricare dintre ele și aveți de lucru. Un astfel de exemplu ar putea fi Defense Grid: The Awakening, care beneficiază periodic de reduceri, așa că e ușor de achiziționat și de testat.

MOTORSTORM[®] APOCALYPSE

Carpocalypse Reloaded

Îmi pare sincer rău pentru Evolution Studios, echipa responsabilă pentru titlurile seriei Motorstorm. Numai un ghinion imens (vezi dezastrul ce a avut loc recent în Japonia) poate afecta într-un asemenea fel lansarea jocului pentru realizarea căruia ți-ai dedicat ultimii ani din viață. Ca urmare a evenimentelor nefericite ce s-au ținut lanț în ultima vreme (cutremurul din Noua Zeelandă și tsunamiul din Japonia), apariția pe piață a celui mai nou Motorstorm a fost transformată într-un adevărat șir de amânări sau anulări. Astfel, lansarea lui Motorstorm: Apocalypse, ce inițial trebuia să aibă loc la mijlocul lunii martie, a fost întârziată în anumite regiuni, în semn de respect pentru popoarele afectate de aceste dezaastre naturale. Din fericire, nu a fost și cazul României...

Călăreții Apocalipsei

Cei care nu sunt la curent cu evoluția seriei Motorstorm se întreabă probabil ce legătură are to-

tuși un joc de curse off-road cu evenimente nefericite de tipul celor petrecute în Japonia sau Noua Zeelandă. Ei bine, dacă până acum deșertul, insulele vulcanice din Pacific sau peisajele înghețate au fost principalele locuri de desfășurare pentru jocurile Motorstorm, noul Apocalypse schimbă un pic placa. Festivalul Motorstorm se oprește de această dată într-un oraș american ce cade victimă unor dezaastre naturale, precum cutremure sau taifunuri devastatoare. Terenul accidentat este înlocuit de zgârie nori care se prăbușesc în timp real și șosele suspendate care se surpă sub roțile mașinilor implicate în competiție. Astfel, la prima vedere, experiența din Motorstorm: Apocalypse pare destul de diferită față de ce aveau de oferit vechile jocuri ale seriei și se apropie mai mult de rivalul Split/Second.

Acest sentiment este amplificat și de includerea unor noi clase de vehicule, pe lângă clasicele buggy-uri, motociclete, ATV-uri sau camioane. Este vorba de supercars, superminis, motociclete de vi-

teză și choppers, „unelte” mult mai bine adaptate decorului urban folosit de acest joc, unde viteza este cel puțin la fel de importantă ca și navigarea eficientă a terenului accidentat. O altă asemănare cu Split/Second este reprezentată de „evenimentele” care pot apărea pe parcursul unei curse (prăbușiri de clădiri sau șosele, apariția unor vehicule de dimensiuni apreciabile scăpate de sub control etc.), care alterează semnificativ configurațiile traseelor. Spre deosebire însă de jocul celor de la Black Rock, în Apocalypse, acestea nu sunt activate direct de jucători, ci se declanșează automat la anumite momente-cheie ale întrecerilor.

Aici iese în evidență un atu caracteristic seriei Motorstorm: rutele alternative, prezente în fiecare circuit, însă mult mai diverse și bine gândite în Apocalypse. De altfel, întregul design al traseelor prezente în joc este de departe cel mai reușit din cadrul întregii serii, un exemplu în acest sens fiind cursele care au loc la o altitudine amețitoare, pe



acoperișurile unor zgârie nori.

Astfel, după o anumită perioadă de acomodare, Apocalypse devine familiar pentru orice jucător care a trecut deja prin Pacific Rift sau Arctic Edge. Se simte de asemenea și o ajustare fină adusă controlului vehiculelor, care au un timp mai mic de reacție decât în titlurile anterioare.

Apocalipsa pentru o zi

Din păcate, cam atât îți ia să duci la bun sfârșit componenta single player a jocului. Întregul mod Festival, atât de cuprinzător în precedentele Motorstorm-uri, a fost regândit pentru Apocalypse, limitându-se foarte mult „libertatea de exprimare” a jucătorilor în favoarea introducerii unui fir narativ. Astfel, există trei personaje jucabile, iar fiecare reprezintă unul din nivelurile de dificultate ale jocului. Mash este începătorul festivalului, el fiind nevoit să termine întrecerile cel puțin pe al cincilea loc pentru a progresa în cadrul cam-

pașii însă descurajați de aceste impedimente, chiar și pe dificultatea veteran lucrurile nu sunt deloc grele. Completarea celor trei campanii poate fi dusă la bun sfârșit în doar câteva ore.

De asemenea, nu îți mai poți alege mijlocul de transport preferat înainte de cursă, fiecare eveniment având repartizat câte un vehicul implicit. În schimb, au fost adăugate o sumedenie de filmulețe (apar după fiecare întrecere completată cu succes), realizate în stilul benzilor desenate animate, care relatează poveștile celor trei participanți la festival. Sincer, aș fi preferat oricând o campanie mai complexă și mai cuprinzătoare în detrimentul acestui fir narativ oarecum inutil. Totuși, această poveste are darul de a lămuri cât de cât includerea în joc a anumitor elemente de gameplay - posibilitatea de a lovi oameni (da, acum și în Motorstorm poți lovi personajele care asistă la curse!) și apariția elicopterelor (care, în cel mai pur stil Split/Second, încearcă să elimine

paniei sale. Tyler este un profesionist al circuitului Motorstorm, cu multe curse la activ, iar Big Dog este veteranul festivalului, cel care-l organizează încă de la prima sa ediție. Ambii trebuie să ocupe cel puțin un loc pe podium pentru a progresa. Nu vă lăsați însă descurajați de aceste impedimente, chiar și pe

piloții din întrecere). De asemenea, lipsește din nou un mod de joc bazat pe distrugerea oponentilor (deși acest feature este implementat), cursele normale și competițiile eliminator (ultimul plasat părăsește întrecerea la anumite intervale de timp) fiind singurele variațiuni de probe existente în Apocalypse.

Pe lângă festivalul propriu-zis, există și clasicul mod Wreckreation, care oferă acces la quick races sau anumite probe speciale, deblocate câștigând probele din cadrul poveștii principale. Inexplicabil, spre deosebire de campanie, în aceste curse rapide pot fi folosite și vehicule personalizate, deoarece există o întreagă componentă a jocului dedicată acestui proces. Asemenea titlurilor Need for Speed Underground, poți schimba aspectul vizual al majorității pieselor de pe mașini și le poți aplica o groază de viniluri și decal-uri. De ce acest proces a fost omis din cadrul campaniei single player, numai cei de la Evolution știu... Totuși, personalizarea vehiculelor este o componentă de bază a multiplayer-ului din Motorstorm: Apocalypse.

Unde-s mulți, Apocalipsa înflorește

Comparativ cu opțiunile oferite de multiplayer-ul acestui joc, modul festival pare o glumă proastă. Vehiculele complet personalizabile pot fi implicate atât în curse online, cât și în întreceri locale, în split screen (la





care pot lua parte până la patru jucători simultan). Mai mult, se pot combina cele două modalități de joc, mai mulți piloți virtuali putând fi implicați într-o cursă online folosind aceeași consolă.

Online, matchmaking-ul funcționează excelent, oponenți de același nivel fiind găsiți în nu mai mult de câteva secunde. Da, ați citit bine, și în Motorstorm: Apocalypse a fost implementat un sistem de level up, ce are la bază acumularea de experiență în timpul curselor. De asemenea, jocul folosește și un sistem monetar, bazat pe chip-uri de cazino, care pot fi câștigate prin executarea de manevre spectaculoase pe parcursul întrecerilor. Acestea pot fi folosite și pentru a paria la începutul curselor pe ceilalți oponenți, iar atingerea unor niveluri avansate de experiență deblochează noi piese dedicate personalizării mașinilor, precum și un sistem de perks (abilități care conferă anumite avantaje în cursă, cum ar fi reset-ul mai rapid după un accident sau aderența mai bună a pneurilor), inspirat din Call of Duty.

Pe cât de simplu și direct este single playerul, pe atât de dezvoltată este componenta multiplayer din Motorstorm: Apocalypse. Rămâne de văzut dacă aceasta va fi susținută în continuare de producători prin pachete DLC care să adauge noi moduri de joc sau circuite suplimentare.

La Apocalipsă, cu ochelari de eclipsă

La fel ca și în cazul gameplay-ului, primul contact cu grafica din Motorstorm: Apocalypse nu este neapărat entuziasmant. Acest lucru este cauzat în principal de mo-

dul în care sunt structurate întrecerile din campania single player, primele curse având loc în versiunile „de bază” ale circuitelor. Din fericire, pe lângă dezastrele ce „condimentează” circuitele, acestora le este adăugată o doză de variație și prin posibilitatea de a fi abordate în mai multe momente ale zilei. Astfel, peisajul ce dimineața nu părea atât de impresionant își schimbă aproape complet aspectul spre seară, când soarele stă să apună, sau noaptea, când luminile farurilor încep să se facă simțite.

De asemenea, există și posibilitatea de a altera condițiile meteorologice, cursele pe ploaie fiind ceva mai interesante din punct de vedere grafic (cu stropi care „umezesc” camera prin care este privită acțiunea). Totuși, per total, nu prezentarea grafică este principalul atu al lui Motorstorm: Apocalypse. Din fericire, framerate-ul este ireproșabil, în ciuda cantității impresionante de efecte de particule sau elemente dinamice prezente pe circuit (bolovani, moloz, praf și ziare aruncate etc.). Acestea amplifică sentimentul de spațializare atunci când jocul este rulat în mod 3D (folosind un televizor adecvat), calitatea efectelor fiind comparabilă cu cea din Motorstorm: 3-D Rift, fără a uimi însă. Merită menționat faptul că, de

această dată, și filmulețele au fost adaptate pentru 3D, un lucru pe care rareori avem ocazia să-l întâlnim.

Pe partea audio, vocile personajelor sunt potrivite personalităților acestora, fără a excela în vreun fel. Când vine însă vorba de coloana sonoră, lucrurile se îmbunătățesc dramatic. Aceasta combină ritmurile moderne cu părțile simfonice „cu greutate”, care se fac simțite mai ales în momentele-cheie, când clădirile se prăbușesc și pământul fuge de sub mașina pilotată.

Cine n-are Apocalipsă, să-și cumpere... sau nu

Motorstorm: Apocalypse urmează curentul trasat de shooter-ele moderne, componenta sa single player nefiind altceva decât o scurtă perioadă pregătitoare în vederea participării în competițiile online. Dacă multiplayer-ul nu este însă ceea ce căutați într-un asemenea joc, vă puteți orienta către un alt titlu de acest fel, pentru că oferta în domeniul jocurilor de curse arcade este, slavă Domnului, destul de cuprinzătoare.

■ Cosmin Aionită

VERDICT LEVEL

- control îmbunătățit și framerate solid
- designul circuitelor
- multiplayer cuprinzător
- single player subdezvoltat
- grafică așa și așa
- prea puține moduri de joc

PE SCURT:

Apocalypse este o adădire interesantă pentru seria Motorstorm, fără a-și depăși însă predecesorii.

8.2

Gen Arcade Racer Producător Evolution Studios Distribuitor Sony Computer Entertainment Europe Ofertant Partenerii SCEE în România ON-LINE www.motorstorm.com

ALTERNATIVA SPLIT/SECOND: VELOCITY

Multiplatform, plin de curse nebune și viteze năucitoare. „Dezastrele” pot fi activate la dorința jucătorului, chiar dacă selecția de vehicule este sensibil mai săracă decât în Motorstorm: Apocalypse.

Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

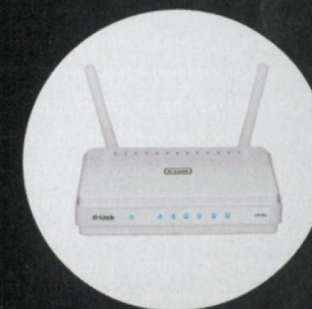
Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!



Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link
 Building Networks for People

DANCE CENTRAL™

Dirty Dancing?

CHOOSE A SONG

ROUTINE BY EMILIA
RIHANNA
MUSIC OF THE SUN
DIFFICULTY: [Progress bar]

Rihanna, când nu se pozează în oglindă în ipostaze indecente

FUNKYTOWN

GALANG '05

CAN'T GET YOU OUT OF MY HEAD

[X] CHALLENGE SIMPLE

JUNGLE BOOGIE

[X] CHALLENGE MODERATE

MOVE YA BODY

HELLA GOOD

[X] CHALLENGE TOUGH

PUSH IT

MANEATER

[X] CHALLENGE LEGIT

[X] CHALLENGE HARDCORE

EXIT CONTROLLER MODE

SELECT



pactul pe care aceștia l-au avut asupra pieței, amintirea unor nume precum Guitar Hero sau Rock Band (ambele ieșite pe porțile Harmonix) ar trebui să fie suficientă. În aceste condiții, nu este de mirare că Dance Central reușește să iasă în evidență în ceea ce privește oferta actuală pentru Kinect. Însă reușește să se ridice la nivelul ilustrațiilor săi precursori?

Danzez pentru mine...

După cum o spune și titlul, dansul este principala activitate la care jucătorii vor lua parte în Dance Central. Cei de la Harmonix s-au dat peste cap și au implementat peste 600 de mișcări în biblioteca acestui joc. Majoritatea

celor care au tangențe cu Kinect știu deja că senzorul-minune al celor de la Microsoft nu este dispozitivul cu cel mai mic timp de reacție. Nu de puține ori, personajele „interpretate” de jucători răspund cu lentoare la comenzi, iar aceste întârzieri sunt suficiente pentru a altera serios



experiența de joc. Din fericire, nu este cazul lui Dance Central.

Producătorii au pus la punct un sistem prin intermediul căruia personajul de pe ecran nu urmează mișcările jucătorului din fața senzorului, deoarece mecanica după care funcționează Dance Central este exact inversă. Astfel, în timpul unei melodii, personajele de pe ecran execută anumite mișcări speciale, cel care joacă fiind îndemnat să reproducă, pe cât posibil, respectivele figuri de dans. În funcție de nivelul de dificultate ales, fiecărei secțiuni dintr-o melodie îi sunt asociate o serie de mișcări, jucătorul fiind ținut la curent cu ce secțiuni/figuri urmează în continuarea celor prezentate la momentul respectiv. Bineînțeles, atunci când este utilizat cel mai scăzut nivel de dificultate, mișcările folosite nu sunt foarte variate, însă lucrurile se complică serios atunci când vine vorba de nivelurile mai avansate. De asemenea, melodiile incluse în joc sunt la rândul lor împărțite pe categorii, în funcție de efortul necesar pentru a putea executa mișcările de dans caracteristice fiecăreia. Și, credeți-mă, pentru a fi jucat așa cum trebuie, Dance Central cere efort, nu glumă!

Mișcările jucătorului sunt în permanență monitorizate, iar greșelile sunt mereu indicate. Astfel, dacă nu este executată corect o anumită figură, jocul scoate în evidență prin intermediul unui contur roșu (aplicat personajului de pe ecran) partea corpului ale cărei mișcări trebuie ajustate. În acest fel, te poți corecta din mers, fără prea mari bătăi de cap. Totuși, jocul nu este deloc ușor. Harmonix a implementat și un modul de antrenament, prin intermediul căruia secțiunile fiecărei melodii pot fi repetate individual, cu posibilitatea de a încetini muzica pentru a deprinde cât mai bine o anumită mișcare.

Totuși, pe parcursul fiecărei melodii, există și momente de „relaxare”, în care jucătorul este îndemnat să

într-un „freestyle”, unde poate executa ce mișcări îi dorește inimioara. Aceste momente sunt și fotografiate de Kinect, fiind salvate și afișate la sfârșitul melodiei. Selecția de cântece incluse pe discul jocului este destul de variată, printre cele 32 de melodii regăsindu-se hituri interpretate de Lady Gaga, Beastie Boys, Kylie Minogue, Snoop Dogg, Pitbull sau Rihanna. Deci, de toate pentru toți, în contextul unui joc în care primează dansul.

... de unul singur

Din păcate, nu toate componentele din Dance Central au fost gândite la fel de bine precum mecanica sa de bază. Spre exemplu, nu există o campanie single player propriu-zisă, singura alternativă în afara dansului simplu pe fiecare melodie în parte fiind un mod în care Dance Central indică și câte calorii se pierd în timpul acestui proces (un alt aspect mai puțin evident la adresa jocurilor de fitness, alt curent caracteristic motion controllerelor).

De asemenea, modul multiplayer, care ar fi trebuit să fie sufletul petrecerilor, este... să-i zicem subdezvoltat. Se pare că, în cazul lui Dance Central, senzorul Kinect nu poate interpreta corect mișcările a doi oameni în același timp, Harmonix preferând un multiplayer de tip „hot seat”. Astfel, doi jucători se pot duela pe aceeași melodie, însă aceștia dansează pe rând, iar scorurile lor sunt comparate la sfârșitul sesiunii. După cum spuneam, dezamăgitor.



De cartier...

REVIEW

Broken Bounce

Blazer Step

Blazer Step

Deși nu iese în evidență într-un astfel de joc, prezentarea grafică a lui Dance Central este multumitoare, personajele principale ce își etalează talentul în timpul melodiilor fiind modelate și animate cu atenție. Totuși, cărcotașii ar putea remarca anumite elemente grafice importate direct din Rock Band. Acest inconvenient, alături de restul neajunsurilor enumerate mai devreme, este cauzat probabil de perioada scurtă de dezvoltare a jocului, care a fost gândit drept titlu de lansare pentru senzorul Kinect.

Party Time!

Pe de altă parte, în cadrul unei petreceri, după câteva beri (sau alte băuturi mai mult sau mai puțin alcoolizate), toți invitații vor fi mult prea implicați să se facă de răs pe ritmurile de Lady Gaga pentru a da atenție lipsurilor lui Dance Central. Acesta este mediul în care trebuie „gustat” jocul celor de la Harmonix, fără prea multe prejudecăți, accentul fiind pus pe distracția ce reiese din dans și nu pe cine știe ce executare militărească a mișcărilor din joc. Spor la dans!

Cosmin Aionita

VERDICT LEVEL



- ▶ mecanica de joc funcționează
- ▶ selecție cuprinzătoare de melodii
- ▶ prezentare reușită
- ▶ fără story mode
- ▶ multiplayer subdezvoltat
- ▶ câteodată prea dificil

PE SCURT:

Metoda ideală de a te face de răs la petreceri, împreună cu prietenii.

8

Gen: Music Producător: Harmonix Distribuitor: MTV Games/Microsoft Game Studios Ofertant: GameShop ON-LINE: www.dancecentral.com

ALTERNATIVA JUST DANCE 2

Alternativa vine de la Ubisoft și se adresează exclusiv deținătorilor de console Nintendo Wii. Totuși, în ciuda succesului comercial, nu este atât de reușit precum Dance Central.



Pitfall cu muzici!

Beși nu am mai auzit de ei, Gaijin aparent fac Rhythm Games cu prefixul Bit.Trip de ceva vreme, Bit.Trip Runner fiind al patrulea din serie. Protagonistul se numește Commander Video și e un ninja intergalactic care adună lingouri de aur pentru a-și salva soția din ghearele lui Voldemort (absența unui storyline lasă oricând loc de creativitate).

Run, Tripper, Run!

Runner e un platformer „ca pe vremuri” care te obligă să fugi către dreapta în mod automat și tot ce trebuie să decizi tu ca jucător e cum să te ocupi de obstacolele care îți apar în cale. Peste pietre și gropi trebuie să sari, pe sub obstacolele mai joase trebuie să aluneci grațios, iar diverse obiecte mai casante pot fi distruse cu un Ninja Kick bine plasat. Din când în când, câte o trambulină te mai poate propulsa în sus pentru puncte extra sau ca să nu te zdrobești de perete. Orice pas greșit te duce la începutul nivelului. Sistemul de Achievements pretinde că ar exista și un ecran de Game Over, dar nu am reușit să-l găsim.

Jocul te poartă prin trei zone diferite, fiecare cu altă tematică și câte 12 niveluri, punctate de câte un boss fight care constă cam în aceleași acțiuni. Pe par-

cursul nivelurilor se găsesc lingouri de aur, iar adunarea tuturor va rezulta într-un scor perfect care dă acces la un nivel bonus „retro”, mai greu decât nivelul normal și în care poți doar aduna lingouri de aur pentru puncte. Și iiii... cam asta ar fi mecanica și scopul jocului. Hai să vorbim despre...

Grafică retro(activă)

Nu știu câți dintre voi au jucat Pitfall, dar în copilărie l-am adorat. Era o capodoperă de platformer pe 8 biți pe consola Atari (bine, nu am jucat Pitfall, am jucat „Tomboy” și nu era Atari, era „Rambo”, deci variantele contrafăcute). Stilul grafic al lui Runner e similar cu al lui



Pitfall. Personajul principal e un dreptunghi cu brațe și picioare pixelate, dar mediul este 3D (deși cubic și pătrățos), dar mult mai elaborat. Probabil prea elaborat, dar ajung și acolo imediat.

Nivelurile „retro” (denumire redundantă având în vedere stilul jocului) se diferențiază prin faptul că sunt full 2D și chiar seamănă leit cu Pitfall. Miezul jocului însă e sunetul.

Dubstep by Step

Dat fiind că Bit.Trip Runner e un „rhythm game”, sunetul e totul. Începi cu un beat repetitiv de dubstep minimal, iar fiecare acțiune pe care o faci e caracterizată de un ton în plus, astfel încât sărind peste obstacole și adunând aur jucătorul adaugă la melodie. Mai mult, pe parcursul nivelurilor sunt împrăștiate patru simboluri



Meat Boy, oaspete de seamă în Bit.Trip Runner și Bit.Trip Fate

colectabile care multiplică scorul (care începe cu un multiplicator Hyper) pe numele lor Mega, Super, Ultra și Extra, iar fiecare dintre acestea adaugă un strat mai complex peste beat-ul existent, transformând încet-încet dubstep-ul într-o melodie de la Owl City.

Însă

Doamne, nu mi-a plăcut deloc jocul ăsta. Începe destul de bine, te absoarbe, îi prinzi gustul, iar de la finalul primei lumi începe să-și bată joc de tine. Prima tâmpenie majoră ar fi că, dacă te lovești ca vita de un obstacol, trebuie să iei de la capăt tot nivelul. TOT. Și dacă la început asta e un inconvenient minor, unele niveluri sunt nesimțit de lungi, cum ar fi Odyssey, care are ca

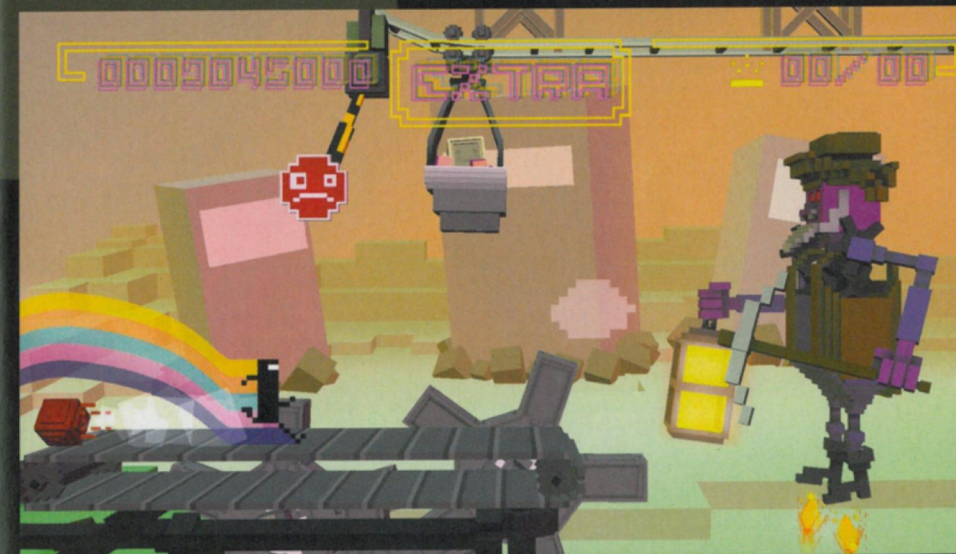
Achievement de completare unul pe numele său „The Longest Journey”. L-am luat de la capăt de cel puțin 30 de ori înainte să-l termin și nu aș fi încercat atât dacă nu trebuia să scriu articolul acesta.

„Dar stai, Paul, virtuoz al jocurilor”, veți spune. „Doar pentru că jocul e greu, nu înseamnă că e prost.” Și vă voi răspunde că grafica dăunează enorm de mult gameplay-ului. Nu prin lipsa de detalii, cât prin abundența lor. Ai sub podea tot felul de prostii peste care îți vine să sari (iar o săritură în plus poate însemna deja un restart), ai în fundal tâmpenii care se mișcă și dau impresia că vor să te lovească, deci te apleci și iar intri în ceva și, mai presus de toate, ai un fundal static în timp ce suprafața de joc se mișcă în continuu, mult prea repede, și

e aproape imposibil să fii atent la obstacolele care vin, pentru că nu știi la ce trebuie să fii atent. De obicei timpul de reacție pentru un obstacol e mai mic de o secundă și câteodată sunt înălțuite în așa hal încât o fracțiune de secundă pierdută la primul se va cumula și te va face să îl ratezi pe al zecelea.

Realizez că „nu mă pricep la el” nu e un argument bun și că poate e un joc făcut pentru alți oameni decât mine, dar regret banii pe care i-am dat și recomand cu căldură un demo înainte de cumpărare. În opinia mea, deși e făcut de o companie numită Gaijin, e un joc pe care doar japonezii îl pot juca.

Paul Policarp



VERDICT LEVEL



► stilul? muzica?

► grafica haotică, curba abruptă de dificultate, lipsa de checkpoint-uri

PE SCURT:

Meh. Prea greu pentru gusturile mele, dar probabil un joc excelent pentru maniacii de arcade.

7

Gen Platform/Arcade: Producător Gaijin Distribuitor Gaijin Ofertant store, steampowered.com ON-LINE bittripgame.com

CERINTE MINIME:

Procesor Intel/AMD 2.0 GHz Memorie 512 MB Accelerație 3D 128 MB

ALTERNATIVA FLOOD RUNNER ARMAGEDDON

E gratis, are grafică mai frumoasă, e mai mult distractiv decât dificil și e mult mai palpitant decât Bit.Trip Runner. Îl găsiți la un Google distanță sau pe www.armorgames.com.

TOPSPIN 4

Dă-i cu racheta-n baltă!

În afara omniprezentei serii FIFA și Pro Evolution Soccer, jocurile cu temă sportivă nu se numără tocmai printre preferințele mele ludice. Cu toate acestea, valul recent de motion controllere ce asaltează generația actuală de console ar trebui să fie capabil să ofere o experiență cu totul diferită atunci când vine vorba de simulatoarele sportive. Primul pas a fost făcut: tenisul din Wii Sports poate fi considerat deja un sport în sine, practicat la toate nivelurile, de la petreceri cu prietenii și până la turnee oficiale. În ciuda faptului că nu sunt un fan înrăit al sportului alb, dintotdeauna mi-am dorit să văd un joc serios pe acest subiect, cu un grad de realism ceva mai ridicat și o grafică în stare să facă uitată consola celor de la Nintendo. Astfel, când s-a ivit ocazia de a încerca Top Spin 4 (cu suport PlayStation Move!), am sărit ca un câine hămesit pe jocul celor de la 2K Sports.

To move or not to move

Dacă n-aș ști că ziua de 1 aprilie a trecut deja, aș avea impresia că băieții veseli de la 2K Czech încearcă să facă mișto de toți deținătorii de PlayStation Move care ar putea fi interesați de jocul ăsta. Altfel nu-mi explic implementarea absolut oribilă din Top Spin 4.

În primul rând, pentru a juca Top Spin 4 cu ajutorul

mână așa cum trebuie în timp ce te agiți în fața televizorului. Din păcate, te agiți degeaba. Unul dintre punctele forte ale ansamblului de cameră și controller PlayStation Move este precizia acestuia și posibilitatea de a reproduce 1:1 mișcările mâinii. Probabil că realizatorii lui Top Spin 4 n-au primit încă acest memoriu, deoarece folosesc în continuare gesturi predefinite pentru executarea loviturilor. Vrei cumva să trimiți o minge cu efect sau să „tai” o lovitură? Nu se poate decât dacă apeși un buton în timp ce dai din mâini ca nebunul. De ce trebuie să mai apăs butoane suplimentare când controllerul este deja capabil să interpreteze și cea mai fină mișcare a brațului meu (lucru demonstrat cu vârf și îndesat de titluri precum Sports Champions)? Doar cei de la 2K Czech știu... De asemenea, lipsește un mod de joc casual, în

care să nu mai fii nevoit să-ți direcționezi manual jucătorul către minge, alternativă care ar fi oferit gamerilor de ocazie oportunitatea de a acorda mai mult timp unei eventuale acomodări cu Top Spin 4.

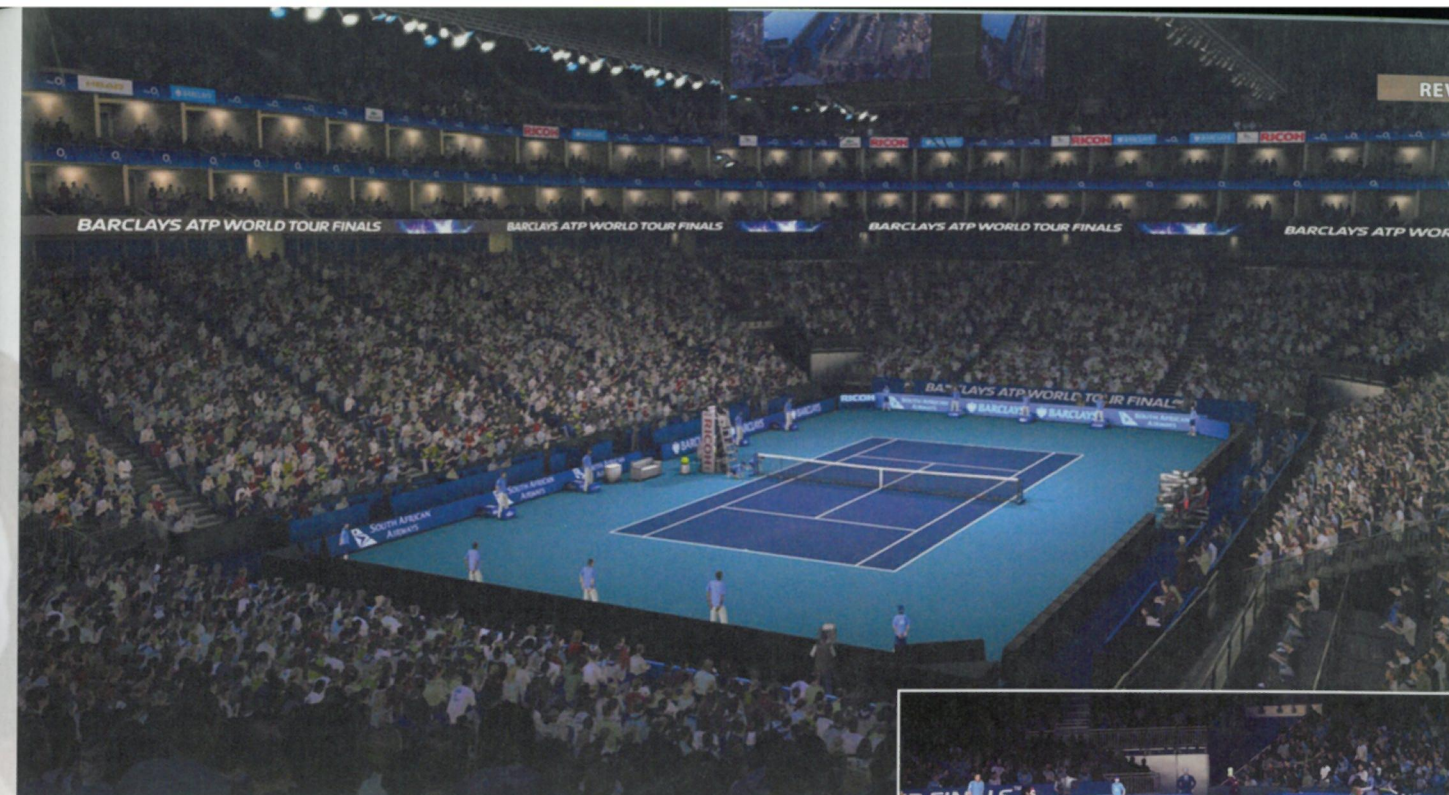
Implementarea controlului cu Move este atât de slabă încât în primul meci experimentat în Top Spin 4 (abordat pe nivelul easy!) am reușit „performanța” să pierd totul la zero, singurul meu punct fiind câștigat dintr-un out al adversarului. Ca urmare a acestei experiențe puțin spus dezamăgitoare, am recurs la schema clasică de control, singura cu ajutorul căreia Top Spin 4 poate fi jucat cu adevărat.

Doar un joc de tenis...

Dacă poți trece peste fiasco-ul legat de suportul oferit pentru motion controllerul Sony, restul opțiunilor

puse la dispoziție de Top Spin 4 sunt decente. Te poți antrena în academia Top Spin, unde ești învățat subtilitățile jocului, sau poți intra direct pe teren, în meciuri exhibition sau chiar într-o întreagă carieră de jucător de tenis de câmp.

În primul caz, până la doi (patru) jucători pot aborda simultan un meci (la dublu), existând posibilitatea de a intru-



pa figuri faimoase ale tenisului mondial (actuale sau foste glorii), cum ar fi Rafael Nadal, Roger Federer, Andre Agassi sau Serena Williams. Modelarea acestora este decent realizată, însă eventualele probleme apar doar în ceea ce privește animațiile, asemănătoare câteodată cu cele ale unor roboți imobili, ahiați însă după tenis.

Când vine vorba însă de modul carieră, lucrurile devin ceva mai complexe, aceasta fiind cea mai reușită componentă a lui Top Spin 4. Mai întâi trebuie realizat un jucător de tenis complet nou, care poate fi construit cu ajutorul editorului inclus în joc. Apoi, proaspătul începător poate fi purtat, în funcție de luna din calendar, prin diferite turnee, meciuri de pregătire sau evenimente speciale. În urma meciurilor la care iei parte, se acumulează experiență, ce poate fi apoi investită în îmbunătățirea diferitelor abilități ale jucătorului. Alternativ, se poate câștiga experiență (sau fani) și prin participarea la diferite evenimente, cum ar fi sesiunile de yoga pentru relaxare sau petrecerile de club din diferite orașe faimoase. Pentru a spori cantitatea de experiență acumulată, pot fi angajați și diferiți antrenori, care oferă anume bonusuri, în funcție de specializarea fiecăruia. Acest mod de joc poate crea o oarecare dependență, personal pierzându-mi câteva ore bune de joc în încercarea de a

câștiga primul turneu din carieră.

Sunt reproduse destule astfel de turnee de tenis (nu mă pot pronunța în privința autenticității acestora, nefind tocmai o autoritate în domeniul sportului alb), precum și numeroase arene, dotate cu diferite suprafețe de joc (zgură, iarbă, covor etc.). Un lucru care m-a deranjat este folosirea limbii engleze de către arbitrii din majoritatea acestor turnee, chiar dacă aveau loc la Kiev, spre exemplu. De asemenea, anunțurile acestora se rezumă la minimul necesar și nu există un comentariu dinamic, ca într-o transmisie TV a unui asemenea eveniment sportiv.

Game, set și meci

După cum v-ați putut deja da seama citind rândurile de mai sus, Top Spin 4 nu este altceva decât un nou joc de tenis care nu reușește să se adreseze decât împătimiților genului. Echipa producătoare a dat cu piciorul unor ocazii importante de a-și scoate creația din anonimat (implementarea defectuoasă PlayStation Move, lipsa unui mod de joc casual sau a suportului pentru Kinect), Top Spin 4 fiind a



Nadal, sfârșit după ce a încercat, probabil să joace Top Spin 4 cu Move

doua „rată” consecutivă a studioului 2K Czech, după mult mai mediatizatul Maňa II. Așteptăm (fără prea mare interes, ce-i drept) replica celor de la SEGA, cu al lor Virtua Tennis 4.

Cosmin Aionita

VERDICT LEVEL

- conține jucători de tenis reali
- multiplayer pe aceeași consolă
- mod de joc carieră reușit
- implementarea oribilă pentru PlayStation Move
- animațiile robotice
- nu iese în evidență cu mai nimic

PE SCURT:

Un joc dedicat în exclusivitate fanilor înrăiți ai tenisului de câmp.

6.3

Gen Simulator sportiv Producător 2K Czech Distribuitor 2K Games
Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.topspin4.com

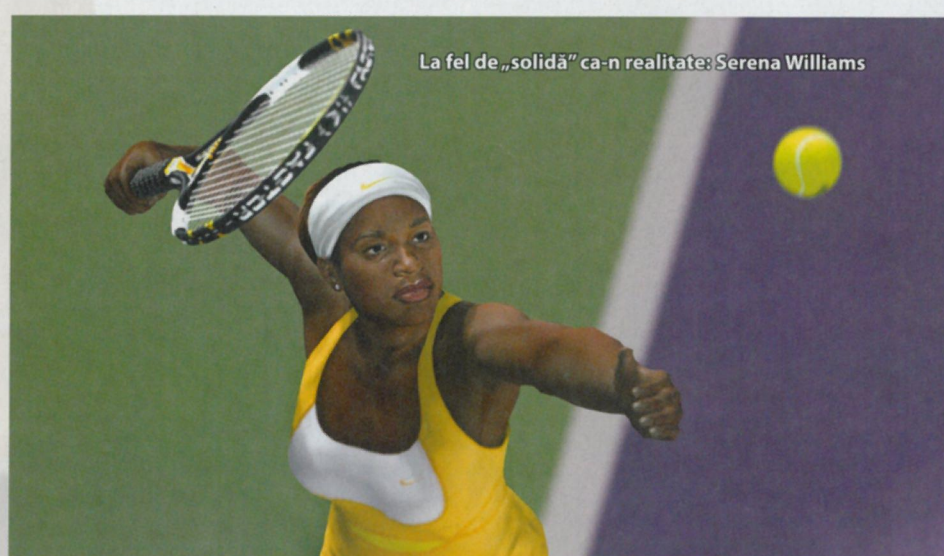
ALTERNATIVA SPORTS CHAMPIONS

Un joc în care controlul cu ajutorul PlayStation Move într-adevăr funcționează. Deși conține doar tenis de masă, Sports Champions constituie o lecție despre cum ar trebui folosit motion controllerul Sony.



Agassi, pe vremea când încă avea păr...

lui Move, trebuie să deții și accesoriul navigation controller, dotat cu un stick analog ce ajută la mișcarea personajului controlat pe ecran. În locul acestuia, în teorie, poate fi folosit și un gamepad clasic DualShock 3, însă ergonomia sa lasă de dorit atunci când este ținut doar într-o mână (cealaltă fiind ocupată cu manevrarea Move-ului propriu-zis). Pur și simplu nu-l poți ține în



La fel de „solidă” ca-n realitate: Serena Williams

Avem de toate

Sunt oarecum pus în dificultate de faptul că nu am încercat până acum niciun alt titlu din această serie. Pe de o parte, obiectivitatea-mi crește, pentru că nu voi compara cu nimic și voi prezenta doar cum am simțit jocul, pe de altă parte, un iubitor al seriei are de pierdut pentru că nu voi fi în stare să-i spun dacă acest episod este mai cu moț (doar din punctul de vedere al gameplay-ului desigur) sau dacă-l va dezamăgi.

În ce privește jucătorul adevărat de golf... am câte-va ore bune de minigolf la activ, dar nimic mai mult de atât. Aprecierile, chiar dacă educate, asupra simulării vor rămâne doar aprecieri. Pe de altă parte, alte golfuri electronice am mai încercat, ca cele din Wii Sports, respectiv Resorts, diferența dintre ele fiind posibilitatea de a folosi un MotionPlus. Ambele, chiar dacă sărace în opțiuni, dezvoltă un gameplay excelent și pun în valoare impecabil abilitățile remote-ului, respectiv ale addon-ului.

Primul lucru care te lovește când pornești acest titlu este abundența opțiunilor. Poate trăiam cu impresia, greșită, că golful este un joc simplu și-am fost surprins, dar chiar nu mă așteptam să fiu întrebat încă de la început cât de dificil vreau să fie lovitura inițială (cu vreo 5 para-

metri de setat), ce unghiuri de filmare doresc în funcție de situație, cum să se facă măsurarea forței, dacă vreau un caddy (băiat de minge care, în cazul golfului, de fapt îți cară crosale și îți dă sfaturi) vorbăreț sau nu etc.

Am crezut că am scăpat, dar nu... am stat cu soția peste o oră să ne creăm personajele. Poți modifica orice caracteristică îți trece prin cap, de la cearcăne (plus dimensiuni și umbre pentru ele) până la grosimea coapse-lor. Bine că majoritatea echipamentului era blocat că altfel mai pierdeam și acolo câteva zeci de minute (mai târziu am aflat că crosalele chiar influențează calitatea jocului și merită să investești în ele).

Pe lângă estetic, ești pus să plasezi și 4 puncte de experiență în funcție de preferință în dreptul: puterii de lovire, acurateței, recuperării (puterea de ieșire din situații complicate, iarba înaltă sau gropi cu nisip) sau a efectului (incredibil, dar există și funcționează impresionant cu MotionPlus). Urmând ca odată cu partidele să vină și experiența și să poți alocă alte puncte.

După toate aceste minunții, ești aruncat direct pe teren într-un turneu local de amatori. Caddy-ul te îmbărbătează și lovești. Cel mai probabil, nu o să câștigi, dar ni-



MASTERS



TIGER WOODS PGA TOUR 12

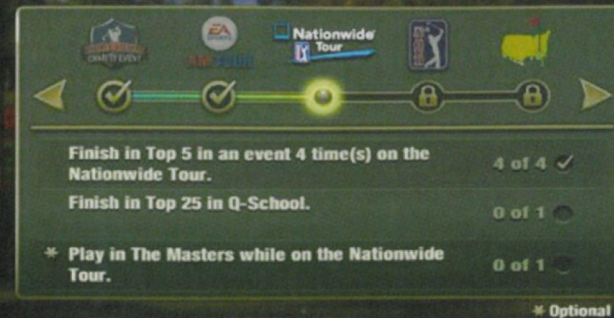


mic nu este pierdut, poți încerca de oricâte ori să te clasezi în primii 10 pentru a deschide drumul către campionatele mai mari. Odată ajuns în meniu (în sfârșit), o să te minunezi din nou... „Quick Play-ul” și „Drumul către Masters” nu sunt nici pe departe singurele variante de joc. Mai poți selecta din: „momente importante din cariera lui Tiger”, Cupa Președintelui, în care echipa SUA se ia la trântă cu restul lumii (poți alege orice parte), diferite moduri arcade ca One-Ball, în care aceeași minge este lovită pe rând de jucători și câștigă cel care reușește să nimerescă gaura (hmm...), mod care schimbă radical strategia de joc. Sau Battle Golf, în care persoana care „închide” prima o gură poate lua o crosă din colecția adversarului pentru a-i împuțina opțiunile de lovire. Mai avem: antrenament, Disc Golf (în care arunci cu discul în loc să lovești mingi), Mini Golf, numai pentru el aș cumpăra jocul, Mini-Games și Golf Party. Bineînțeles, instruc-tajul nu putea lipsi și-l recomand tuturor pentru că min-ghea poate fi lovită în atât de multe feluri și sunt atâtea variabile de care trebuie să ții cont încât, dacă nu-ți sunt subliniate, nu o să reușești decât să te frustrezi în beznă în cadrul unui meci. Ceea ce mă duce la următorul punct.



Objectives

Drumul către Masters este mult mai lung decât pare aici. Obiectivele sunt și ele interesante.



Realitatea bate jocul

Întotdeauna am urât în jocurile sportive paleta prea mare de opțiuni în ce privește dificultatea. Având MotionPlus, am ales (inițial) cel mai mare grad de realism și, cu toate că dificultatea era setată pe „Normal”, mingi-le-mi zburau în toate direcțiile sau deloc. Simularea „perfectă” în acest caz a cauzat gameplay-ului. Controlerul știe pe ce plan faci „swing-ul” (lovitura), cât ai deviat, unghiul în care crosa lovește mingea, efectul. Lucruri de care chiar și un jucător profesionist s-ar încurca (cred) la început până să se obișnuiască cu noul control. La fel ca la biliard, și aici mingea poate fi lovită mai jos, mai sus, din diferite posturi (lucru care modifică traiectoria: razan-tă, cu boltă etc.), cu efect de ocolire, cu unghi sau cu ro-tație. Fără a mai lua în considerare vântul, înclinația și înălțimea ierbii. Iar când toate aceste variabile sunt luate în considerare, șansa de a lovi bine scade exponențial. Dacă mai folosești și un Balance Board... cu ajutorul că-reia jocul va ști și cum îți miști picioarele...

Am ales până la urmă să activez câteva assist-uri, cum ar fi lovirea precisă și dreaptă a mingii în punctul indicat (de obicei în mijloc) și am ajuns să pot juca, chiar am și terminat campionate pe primul loc, dar ceva s-a pierdut, am avut mereu impresia că am trișat. Aș fi pre-ferat ca în cadrul „Drumului către Masters” să se facă o trecere progresivă de la arcade către profesionalism, ur-mând ca Masters-ul să impună cel mai mare grad de di-ficultate și oprirea tuturor assist-urilor. Timp pentru a acomoda jucătorul era suficient, după 8 ore (în care mai mult am băjbăit) de joacă și două turnee terminate, în dreptul profilului meu scria 1% completed... E ciudat să critici un simulator pentru că e prea dur, aici însă e vorba de un joc unde distracția ar trebui să apară mai des de-



cât frustrarea. Alte plângeri nu remarc decât în ce pri-vește meniul, nu mereu productiv și grafica (chiar și ca-drele pe secundă), care, în câteva momente... hai să spunem că Wii-ul poate mai mult chiar dacă în majorita-tea timpului gameplay-ul te ține acolo și nu-ți dă timp să te gândești la asta.

Pe de altă parte, PGA Tour 12 este cel mai complex joc de golf existent și cel mai puternic de pe Wii. Titlul im-bunătățește formula (din ce spune internetul) cu (în sfâr-șit) turneul „campionilor”: Augusta National Golf Club, cu un comentariu clasic făcut de cel mai cunoscut comen-tator de golf: Jim Nantz (se mai repetă el, dar nimic deran-jant, oricum aici nu sunt atât de multe posibilități ca la fotbal ca să o poată da în bară/steag) și caddy-ul, care te poate ajuta cam în orice situație și, dacă ești de acord cu el, poate selecta automat pentru tine unghiurile la care

ar trebui să lovești, forța și crosa. Deși nu pare, cel puțin la TV mi se pare un sport plictisitor, golful etalat în acest joc este deosebit de inte-resant, te ține acolo și dă (dacă ai răbdare să-l înțelegi) dependență. Are multe momente în care presiunea creș-te tocmai pentru că totul ține de tine și de calculele pe care le faci. Dacă faci „greșeala” să încerci și multiplayer-ul online (recomand doar după terminarea Masters-ului, ju-cătorul tău ar fi bine să aibă toate status-urile la maxim) și să te întorci să mai și câștigi, s-ar putea să fii pierdut pentru societate pentru câteva luni.

P.S. Diferențe între Wii și PS3? Apoi PS3-u'ie HașDe și are un online mai complex, pe când Wii-ul vine cu Disc și Mini Golf. Alegerea vă aparține deși pentru mine și pri-etenii mei Mini Golf e sfânt.

ncv



VERDICT LEVEL



- simulare perfectă
- toate variabilele sunt luate în considerare
- fără MotionPlus la fel de complex/bun
- meniul, în unele momente
- grafica mai putea fi îmbunătățită
- gameplay-ul suferă când toate assist-urile sunt oprite

PE SCURT:

Cel mai complex joc de golf existent. Un omagiu adus unui sport mult mai complex decât am crede la prima vedere.

8.8

Gen Simulator Sportiv Producător EA Tiburon Distribuitor EA Sports
Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.ea.com/tiger-woods

ALTERNATIVA WII SPORTS RESORT

Cu mult mai puține variabile și un start în joc imediat, Wii Sports Resort rămâne prietenul petrecerilor în care se joacă golf (?). Știe și Disc Golf.



Capul plecat sabia nu-l găsește acasă

și plin de surprize. E cam golaș la început, dar pe măsură ce înaintați în storyline, va fi populat de personaje cumpărate sau „descuiate” în single player, pe care le veți folosi din plin pentru a explora fiecare colțșor în căutarea cărămizilor roșii. Cărămizile roșii (care, după cum știți din titlurile precedente, vă oferă diverse bonusuri și abilități, de la dublarea scorului până la invulnerabilitate) sunt ascunse prin toate colțșoarele navei și vă oferă un motiv în plus să colecționați în single (sau co-op) cât mai multe cărămizi galbene (care vă dau acces la noi zone din hub). Nu veți descoperi niciodată la primul playthrough toate secretele ascunse într-o misiune (unele zone nu pot fi accesate decât cu anumite personaje pe care le veți primi mai încolo sau le veți cumpăra din hub cu prețioasele „studs”), deci căpătați un motiv în plus să reluați jocul. Mai ales dacă țineți morțiș să-l terminați cu un rating de 100%. Eu am terminat campania single în vreo 9 ore și cred că am descoperit doar 30-35% din bunătățile ascunse de producători printre cărămizile de plastic virtual.

Până acum, pare jocul standard LEGO Star Wars, dar stați liniștiți, avem și inovație în LEGO Star Wars III. Bătălii la scară largă (chiar în prima misiune veți fi părtași la încăierarea epică din arenele Petranaki), un mod multiplayer versus și câteva misiuni în care veți juca un mini-RTS draguț de tot sunt câteva dintre elementele introduse de Traveller's Tales pentru a menține franciza proaspătă și interesul treaz. Și au reușit să ne ofere cel mai bun joc LEGO de până acum. Bine, contractul cu LEGO expiră în 2016, deci mai au la dispoziție cinci ani să strice franciza, dar eu sunt optimist și de-abia aștept LEGO Pirates of the Caribbean. Ahoe!

cioLAN



STAR WARS III

THE CLONE WARS

Când am jucat LEGO Indiana Jones 2, puteam să jur că Traveller's Tales dă semne de oboseală și am început să mă îndoiesc de viitorul seriei care a început atât de bine. Însă anul 2010 ne-a adus un LEGO Harry Potter care a demonstrat că Forța încă e puternică în Traveller's Tales, chiar dacă acum sunt la al optulea joc din seria LEGO (al nouălea, LEGO Pirates of the Caribbean, e pe drum și cred că va ateriza în redacție luna viitoare). Așadar, am așteptat LEGO Star Wars III: The Clone Wars cu suflul la gură, ferm convins că Indy 2 a fost doar un mic accident nefericit.

Având în vedere că sunt și eu la al șaselea review LEGO Blockbuster, nu voi insista asupra elementelor comune, care au rămas la fel de apetisante ca la început.

Cutscene-urile amuzante (chiar dacă nimic nu va egala momentul „Luke, I am your father” din LEGO Star Wars 2, parcă The Clone Wars m-a făcut să râd mai des și mai puternic), puzzle-urile inteligente, goana după studs, plăcerea de a „demonta” decorurile bucată cu bucată, febra explorării, toate acestea se regăsesc și în al treilea titlu LEGO Star Wars și sunt la fel de apetisante ca în prima zi. În plus, vă puteți bucura de joc chiar dacă nu suportați serialul de animație care l-a dat nume. Eu am lăsat baltă serialul după primele două episoade, dar jocul m-a prins din primele minute și n-am reușit să mă despart de el până nu l-am terminat.

Hub-ul central, o navă a Republicii de unde veți selecta misiunile, este imens (cel mai mare de până acum)



Pe aici nu se trece!

VERDICT

LEVEL

+

modul RTS

umorul

modul cooperativ

modul versus

camera

PE SCURT:

LEGO LASER, frate!

9

Gen Action

Producător Traveller's Tales

Distribuitor LucasArts

Ofertant Best Games ON-LINE lucasarts.com/games/legostarwarsiii

CERINTE MINIME:

Procesor Pentium IV 2 GHz sau echivalent

Memorie 1 GB RAM

Accelerare 3D 256 MB VRAM, Pixel Shader 3.0

ALTERNATIVA LEGO HARRY POTTER

Te-ai săturat de Forță? Magia te așteaptă.



HOSPICE CASA SPERANȚEI
ÎN SPRIJINUL ÎNGRIJIRII PALIATIVE

Caritatea e la un click distanță.

REDIRECȚIONEAZĂ 2%

www.hospice.ro

SPACECHEM

Chimist, caut planetă nouă

M-a luat dracu', uitați-vă la poze și imaginați-vă că trebuie să explicați ce se întâmplă în acest joc. Apoi, uitați-vă la notă și încercați să dați o aură de demențial peste explicații. Fu... Kung Fu. Trebuie să subliniez de la început că sunt un geek, în sensul că-mi plac mai mult decât majorității tehnologia, IT-ul, filmele, SF-ul, fotografia, arta, fizica, mecanica, chimia, biologia și așa mai departe. Iar titlul aici de față imbină foarte obsesiv câteva din științele de mai sus. De fapt, am auzit de el de la un prieten: „Ai văzut că a ieșit un joc așa cum îți doreai? În care poți să creezi și să modifice molecule?”. „Nu te cred!”

Așa am devenit noul angajat al SpaceChem, o companie care a revoluționat lumea chimiei cu reactoarele ei în care poți provoca reacții controlate. Inginer chimist al anului 2800+ în drum spre Sernimir II, planeta pe care voi face instructajul. Un reactor normal vine cu două telemanipulatoare care se vor plimba independent unul de celălalt pe traseele date (de tine). Trasee pe care vor activa și executa anumite funcții (date tot de tine). Cel mai simplu traseu imaginabil este cel în care transporti o moleculă prin generator, din zona de intrare, în zona de ieșire. O translație fără niciun efect asupra structurii moleculei (prostească din punctul de vedere al reactorului), dar care explică foarte bine baza

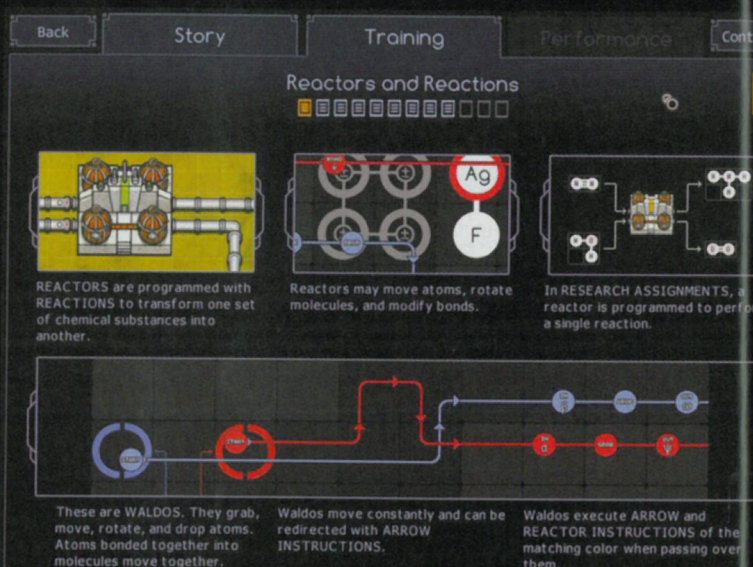
a ceea ce trebuie să facă un chimist spațial. Astfel, undeva la începutul traseului, trebuie aruncată comanda care lasă o moleculă să intre în reactor, urmată de o prindere (grab), plasată exact deasupra locului în care molecula își face apariția (loc cunoscut dinainte, generatorul nu este un loc al reflexelor, de fapt, după ce pornești reactorul, nu poți decât privi și reveni pentru a mai schimba una-alta dacă observi că ceva nu merge). Odată prinsă, molecula este cărată de manipulator până când întâlnește o nouă comandă. În acest exemplu, până la zona de output/ieșire a reactorului, unde funcția „eliberază” (drop) își va intra în drepturi.

Cum ciocnirea moleculelor între ele produce erori, imediat după ce molecula a fost eliberată, pe traseu ar trebui amplasată funcția care cere reactorului să dea afară molecula rezultată (în cazul nostru, pros-

tesc, mă repet, aceeași). La sfârșit, pentru că ne aflăm într-un reactor (și nu într-un sistem deschis), ar fi bine să închidem circuitul (traseul) pentru a crea un infinit de molecule dorite.

Asteroid, ofer reactor stricat

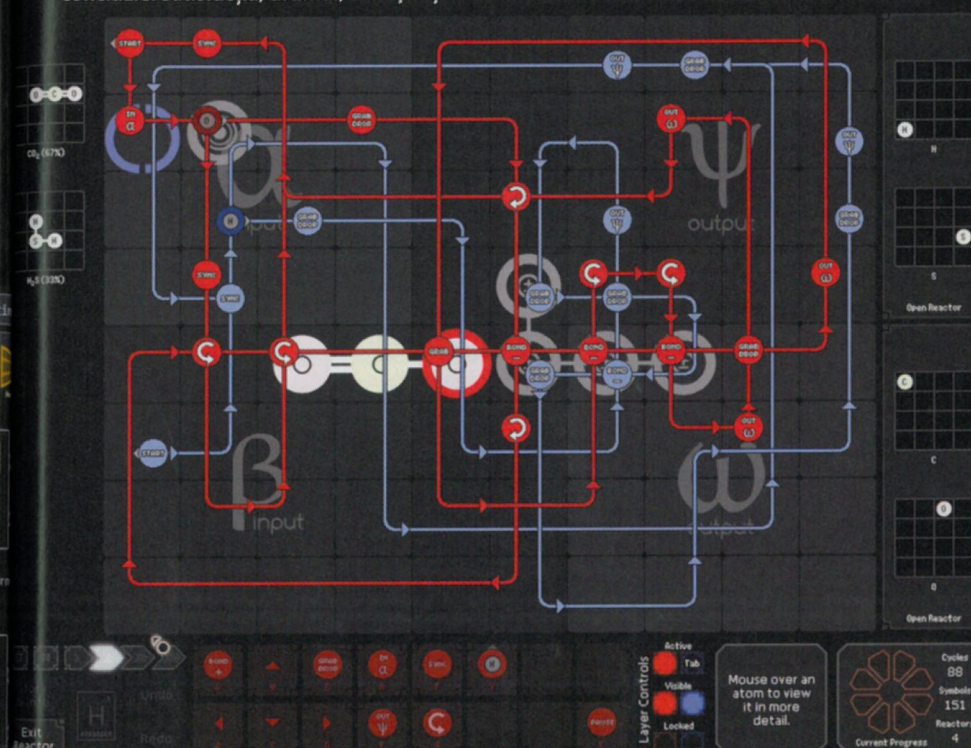
De aici totul explodează. Vă puteți imagina și singuri cam ce va trebui să „desenați” dacă, să zicem, vi se dă un input diferențiat pe zone (reactoarele normale au



două zone de input (α - alfa și β - beta), precum și două zone de output (ψ - psi, respectiv ω - omega), atomi de oxigen și hidrogen și vi se cere să creați o moleculă cât se poate de simplă, apa. Molecula de apă, H₂O adică, are în componența ei doi atomi de hidrogen legați de un atom de oxigen (de genul H-O-H). După ce veți trece de planeta trei, la o cerere de acest gen vă va umfla răsul și cred că veți fi în stare să creați traseele și în gând. Dacă cererea ar fi pusă însă undeva la începutul jocului, s-ar putea să vă dea cu virgulă. Inițial, probabil veți încerca să folosiți ambele manipulatoare (perfect posibil și așa) și funcțiile de sincronizare (niște stopper care pot cere manipulatoarelor să se aștepte între ele), cu câteva drop-uri și preluări pentru a alipi (o funcție care unește doi atomi/radicali) un H de O și mai apoi de încă un H. Varianta mai simplă ar fi să folosiți un singur manipulator care să ceară pe traseu input și din zona 2, să alipească în trecere atomul de H, să rotească radicalul rezultat și să intersecteze din nou locul de alipire pentru a forma molecula de apă. Drumul spre output și închiderea circuitului par o bagatelă în acest moment.

Imaginați-vă acum un traseu pentru O₂ (adică O=O,

Aici m-am încropănat să descompun moleculele de dioxid de carbon și hidrogen sulfurat în părțile lor componente, cu ajutorul unui singur reactor. Mi-a luat peste 6 ore pentru a ajunge la o concluzie. Satisfacția, drumul, cunoștințele acumulate au făcut însă să merite fiecare minut.



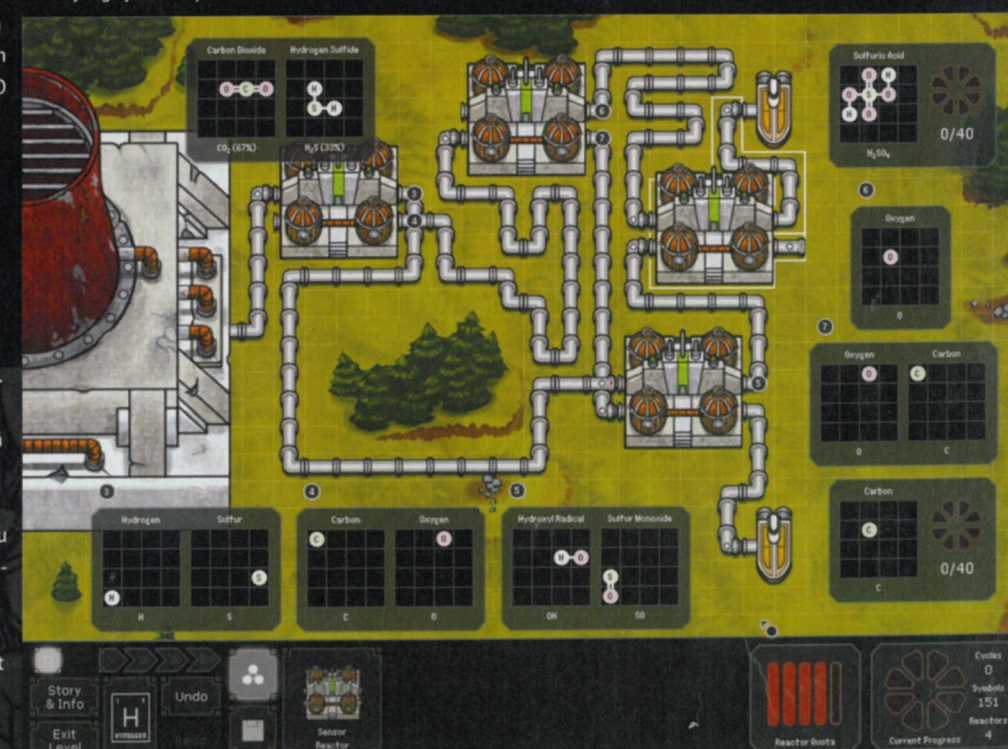
nu O-O, cum am crede la prima vedere) cu un singur input de oxigen. Dar crearea moleculei de amoniac, adică NH₃ (trei atomi de hidrogen legați simplu de un atom de azot). Dar dacă vi se oferă oxigen (O=O) și hidrogen (H-H) și vi se cere să creați apă oxigenată (H-O-O-H)? O durere plăcută de cap parcă vă apucă, nu? Dar dacă unul dintre input-uri introduce doi atomi/radicali/molecule diferite cu variație 34%-66%?

Satelit, schimb rezervor cu pompă oceanică

Bineînțeles că o variație pe aceeași temă ar deveni repede plictisitoare, dar jocul nu se termină aici. Destul de repede ajungi să te afirmi ca inginer de creație (asta dacă te duce mintea și/sau ai răbdare să treci de primele niveluri - jocul e nemilos) și îți sunt date pe mână mai multe reactoare. Inițial, ajungi pe o planetă săracă, pe care reactoarele sunt stricate (nu pot decât imbrina sau dezbrina atomi/molecule) și trebuie să te ajuți de ele cum poți. Află astfel că atomii/moleculele care intră în reactoare nu vin de nicăieri, ele vin pe țevi de la hidrocentrale, pompe, filtre și tot felul de alte nebunii. Ţelul este umplerea unor containere (cu cerințe fixe) cu ajutorul unui anumit număr de reactoare și în cât mai scurt timp (deși, dacă

O=C=O) și hidrogenul sulfurat (H-S-H) în acid sulfuric (H₂SO₄ - care arată atât de complicat încât nici nu-l pot „scrie” aici). Titlul plusează, astfel, cu un nou tip de puzzle pentru că aranjarea reactoarelor și a țevilor de transport se va dovedi, de multe ori, complicată. Și câștigă admirația tuturor cu această viziune de ansamblu perfect funcțională. De sus, poți vedea cum moleculele sunt aruncate pe țevi de mașinării extractoare/producer, cum reactoarele (setate de tine) descompun și dau și ele mai departe, cum compun la loc, cum aruncă în reciclatoare și cum umplu cisternă/cisterne/containere. Un dans chimic vizual extraordinar care va însemna, când totul funcționează pentru cine a ajuns până aici, mult mai mult decât tot ce oferă un shooter, de exemplu.

Deși libertatea de exprimare și constrângerile la care te vei supune (rezolvarea din cât mai puține reactoare, fără pierderi etc.) sunt suficiente pentru a te ține acolo săptămâni întregi, producătorii nu s-au oprit aici (pe lângă câteva funcții speciale care-ți vor mări exponențial posibilitățile, ei au venit și cu porțiuni de tower defence). Astfel, se poate întâmpla ca un utilaj scăpat de sub control să pună în pericol baza. Pentru a-l opri, o idee ar fi umplerea peste limită a unor rezervoare cu gaz volatil. Aici vei pune în practică tot ce ai învățat pentru că trebuie să coordonezi producția efectivă a gazului, viteza de producție și așezarea în teren. Niveluri magnifice și grele.



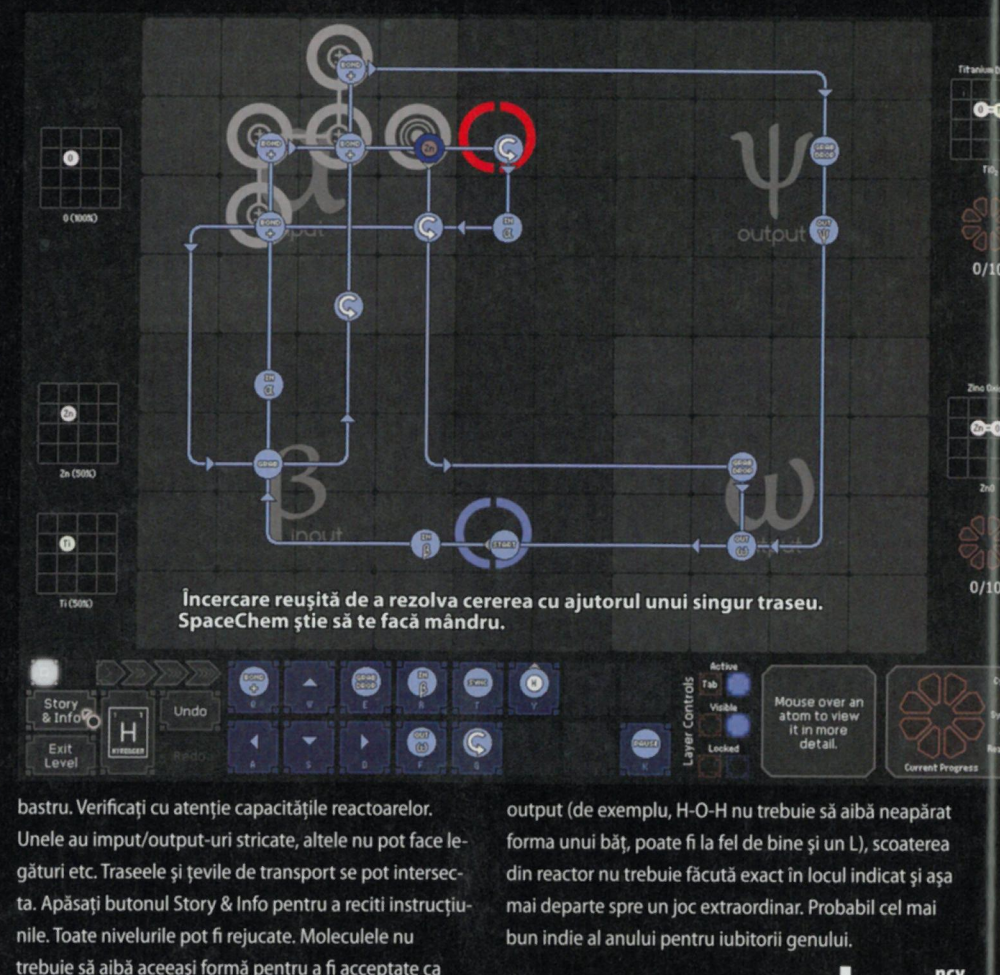
Am încercat rezolvarea acestei dileme cu doar 4 reactoare. A fost prea mult pentru mine.

Niciodată, până acum, nu am simțit că devin mai inteligent în mijlocul unui joc. O simplă moleculă de fluorură de argint. Frumos!

Pierdut eroare. O declar nulă

Jocul are o singură bubă, elementul adventure, o componentă care nu ar trebui să existe după părerea mea în acest univers științific. Mai mereu, dificultatea sporește nenatural, din simplul motiv că nu îți este explicat clar ce poți face cu unelele oferite. Pentru unii poate e un bonus să stai să experimentezi, dar pentru mine a fost mai mereu frustrant să văd că funcția/componenta „x” nu funcționează cum am crezut, dar mai ales, că nu știu să o folosesc. O enciclopedie ar fi fost perfectă, deși nu e rău nici așa. Dacă vă blocați și experimentarea nu pare că vă ajută, aruncați un ochi peste rândurile următoare, în care dau câteva sfaturi. Atenție însă, multe din propoziții pot fi și spoiler-e dacă sunteți de părere că și partea de „explorare” a jocului trebuie încercată/experimentată:

Citiți toate descrierile, traversați cu atenție toate tutorialele, dați clic dreapta pe toate componentele jocului și experimentați cu opțiunile găsite acolo. Locul de start, de exemplu, poate fi mutat oriunde și poate fi „forțat” să plece spre orice direcție. Funcția de grab/drop poate fi setată doar ca grab sau doar ca drop etc. Jocul are funcții infinite (perfecte) de undo și redo, folosiți-le cu încredere, puteți de asemenea selecta tot sau pe porțiuni/culori, muta sau șterge toată selecția, ascunde sau bloca o culoare. Traseele (roșu-albastru) sunt total independente unul de celălalt. Traseul roșu (de obicei amplasat în partea superioară) poate cere atomi/molecule și din partea inferioară a reactorului fără probleme, funcția out funcționează și ea oriunde, la fel și invers, în cazul traseului al-



Încercare reușită de a rezolva cererea cu ajutorul unui singur traseu. SpaceChem știe să te facă mândru.

bastru. Verificați cu atenție capacitățile reactoarelor. Unele au input/output-uri stricate, altele nu pot face legături etc. Traseele și țevile de transport se pot intersecta. Apăsăți butonul Story & Info pentru a reciti instrucțiunile. Toate nivelurile pot fi rejucate. Moleculele nu trebuie să aibă aceeași formă pentru a fi acceptate ca

output (de exemplu, H-O-H nu trebuie să aibă neapărat forma unui băț, poate fi la fel de bine și un L), scoaterea din reactor nu trebuie făcută exact în locul indicat și așa mai departe spre un joc extraordinar. Probabil cel mai bun indie al anului pentru iubitorii genului.

Alkonost




Production (OPTIONAL)
Challenge: Going Green

Defense
No Need for Introductions

La jumătatea poveștii deja investisem peste 40 de ore de joacă și nu mă săturasem. 15 dolărei după care nu o să-mi pară rău niciodată.

Return to Menu



VERDICT LEVEL



- puzzle-uri inteligente
- dificultatea (când știi ce ai de făcut)
- răbdare
- câteodată trebuie să ghicești cum să folosești unelele puse la dispoziție
- simți că ești prea prost când nimic nu merge

PE SCURT:

Un puzzle diferit de tot ce am încercat până acum. Dificultate sporită, satisfacție pe măsură, brainstorming. Merge în fereastră și te așteaptă oricât, de fapt un traseu poate fi construit și peste zile.

9

Gen Puzzle Producător Zachtronics Industries Distribuitor Zachtronics Industries
Ofertant store.steampowered.com ON-LINE spacechemthegame.com

CERINTE MINIME: Procesor Intel Pentium 4 @ 2.0 GHz / AMD Athlon XP 2000+ Memorie 1 GB Placă video 64 MB

ALTERNATIVA LEMMINGS REVOLUTION

Intr-un mod ciudat, în câteva situații, SpaceChem mi-a adus aminte de Lemmings. Poate sincronizatoarele (stopper-ele), poate modul linear de a gândi puzzle-urile. Nu îmi dau seama clar. Oricum, titlul de față nu seamănă cu nimic altceva.



dark tranquillity

19 MAI 2011 BUCURESTI

THE SILVER CHURCH

C L U B



Evol 12+

Întotdeauna mi-am dorit să joc un simulator de trai medieval. Primul Sims m-a adus mai aproape de îndeplinirea visului și mi-a oferit un simulator de trai. Modern, deci l-am ocolit până acum doi ani, când am hotărât să devin un om mai bun, să renunț la prejudecăți și ipocrizii (ca în reclama cu Tinerama, minus cheile zornăitoare). Răstist nu sunt, mănânc tot ce mi se pune în farfurie, sunt dolofan, port ochelari, pe vremuri învățam de rupeam... am rămas doar cu ceva mărunchiuri la care nu vreau să renunț, cu o alergie la Apple și The Sims. Cum n-am avut bani de iPhone (să devin un om bun și trendy în același timp), am dat dublu clic pe iconița cu The Sims 3. Am văzut că e bun și, după câteva zile, am zis „E bun!”. N-am făcut-o pentru a fi răsplătit. Satisfacția spirituală pe care doar un concert nocturn în cimitir și aplauzele stafiilor îți-o pot oferi mi-a fost îndeajuns. Dar am primit un bonus sub forma lui The Sims Medieval.

Medieval și neliniștit

Care bonus nu e exact ce m-am așteptat. În loc să fie un The Sims plasat într-un decor medieval (fără Ciumă, Inchiziție și Ruguri, care ar fi adăugat fiecare câte doi ani bătuți pe mchie la limita de vârstă și jocul n-ar fi văzut lumina zilei veci pururea), The Sims Medieval a deviat de la formula clasică și ne aruncă într-un mediu controlat, unde un tătuca binevoitor și invizibil ne va ghida pașii întru propășirea păcii medievale și înflorirea regatului multilateral dezvoltat. Să vă explic. La început a fost Castelul. Și Avokalips Pashunoiu, tată stăpânitor peste un regat golaș pe care tu, jucătorul, va trebui să îl decorezi cu clădiri, meserii și meseriași. Cum? Rezolvând quest-uri.

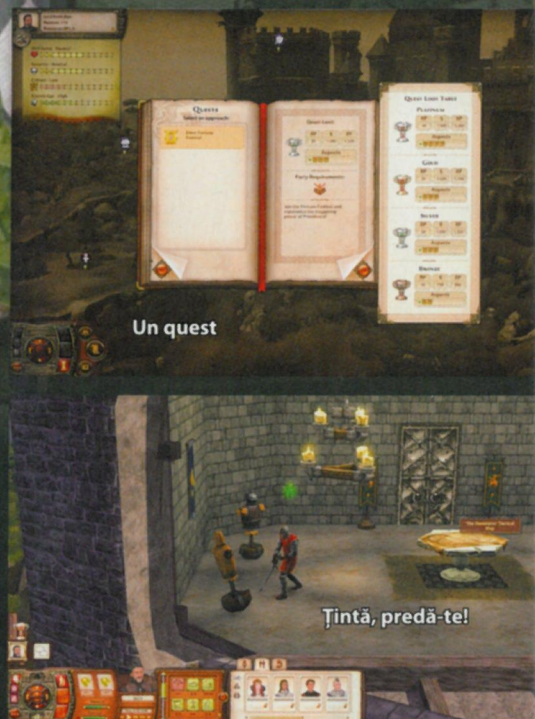


E medicină, nu tortură

Quest-ul, celula de bază a lui The Sims Medieval, este un scurt episod din viața medievală romanțată care ți se derulează în fața ochilor până termini de descărcat Portal 2-ul. Cu obiective bine stabilite, căci sandbox-ul medieval e plin de capcane și ai nevoie de mână de tătucului de mai sus care să te ghideze. În teorie, e un lucru bun. În practică, nici să nu-ți treacă prin gând că poți aborda un quest după cum te taie capul. Trebuie să urmezi o secvență prestabilită de obiective minore. Culege lipitori. Clic pe balta verde cu lipitori. Întreabă-l pe rege de sănătate. Clic pe rege, Ask about Health. Gândește-te la viitorul tău! Clic pe țigancă cu glob de cristal, Palm Reading, Tell Joke, Woo, Serenade, Hold Hand, Kiss, Kiss, HAI ÎN CORT, FEMEIE! Și tot așa, până la obiectivul final, când eroul alături de care ai atacat quest-ul primește experiență, iar tu primești achievement-uri și RP (Realm Points). Cu realm Points „descui” noi clădiri și noi eroi, alături de care vei recolta în alte quest-uri experiență pentru ei și RP pentru tine. Bineînțeles, poți devia de la sarcinile împărțite cu dărnice de Tătuca, în încercarea de a sfida regulile și de a te bucura de un Sims medieval, dar așa nu vei progresa. Și oricum n-ai foarte multe de făcut încât să merite să renunți la PROGRES!

Într-un final, treaba ta se rezumă la a te asigura că sim-ul este focusat (sătul, odihnit, bucuros... le știți din The Sims) și poate îndeplini sarcinile (cum ar fi de exemplu Doctorul, care nu reușește întotdeauna să amestece hapurile fără de care nu poți trece la următorul obiectiv) date de designer. Cam plictisitor.

Totuși, n-aș vrea să fiu prea dur cu el, căci acum sunt un om mai bun, iar stimabilul The Sims Medieval m-a ținut ocupat mai mult decât a fost nevoie. Și, dar să nu mai spuneți la nimeni, am simțit un oarecare atașament față de eroii pe care i-am creat pe parcursul aventurii. Și față de supuși, când jucam cu Măria Sa



Un quest

Țintă, predă-te!

Pashunoiu. Unele quest-uri sunt amuzante și destul de interesante atunci când ești în criză de idei pentru pierdut timpul. În plus, jocul are potențial. Iar dacă nu aș cunoaște obiceiul Industriei (se pare că n-am scăpat de TOATE prejudecățile), mai că aș îndrăzni să sper că potențialul va fi exploatat. Șapte juma și ne vedem la următorul expansion!

cioLAN

VERDICT LEVEL



- ▶ tentaculul albastru
- ▶ unele quest-uri
- ▶ plictisitor
- ▶ prea controlat

PE SCURT:

Nu e Sims-ul Medieval pe care mi-l închipuiam eu, dar e bunicel la plictiseală. Așteptați o reducere.

7.5

Gen Life Sim Producător The Sims Studio Distribuitor EA
Ofertant GameShop.ro ON-LINE thesimsmedieval.com

CERINTE MINIME: Procesor Pentium IV 2 GHz sau echivalent
Memorie 2 GB RAM Accelerare 3D 256 MB VRAM Pixel Shader 2.0

ALTERNATIVA THE SIMS 3

Dacă vreți libertate, rămâneți la The Sims 3. Dacă vă plac telenovelele medievale, schimbați pe Canalul Medieval.

ZEIT²

Derulare în Spațiu

(traducerea, Irina Nistor)

Nu știu foarte multă germană, dar din câte îmi amintesc eu, Zeit înseamnă timp (Halt! Hammerzeit!). Să nu înțelegeți că acesta ar fi al doilea joc din seria Zeit, ci că e timp la pătrat. Pentru că... e... cu călătorie în timp și... Nu știu fizică.

Zeitgeist 2

Sau, mă rog. Pe alocuri. Primul lucru pe care-l observi la Zeit e că este... cum să spun? Abstract. Da, în teorie, și pe coperta jocului e o navă spațială și jocul arată exact ca un arcade side scroller clasic cu nave și pac-pac. Stilul artistic al jocului, însă, poate indica ori o navă călătorind prin spațiu, o fantomă împușcând cu ectoplasmă alte fantome sau un submarin miniatural omorând viruși prin sistemul circulator al cuiva. Nimic nu e foarte bine definit. Acesta, însă, nu e neapărat un lucru rău. Nu pot să explic de ce, dar funcționează.

Desigur, pentru atâta lucru poți intra să te joci orice joculeț în flash gratis pe internet în loc să dai 10 euro pe Steam. Așa că Zeit se laudă cu „un sistem inovator de călătorie în timp”. În primul rând, Zeit are doar un tip de muniție: punctele de viață. Viața jucătorului scade cu fiecare glonț tras, cu fiecare coliziune și cu fiecare inamic care reușește să treacă prin stânga ecranului și crește cu fiecare inamic distrus.

Problema e că de multe ori valurile de nave vin pe mai multe fronturi și e imposibil să le distrugi pe toate... fără a încălca legile fizicii. Călătoria în timp funcționează

în felul următor: pe măsură ce avansezi prin nivel, acumulezi secunde (o zecime de rewind per secundă reală); în momentul în care dai timpul înapoi, se creează o „umbră” a ta care repetă toate acțiunile pe care le-ai făcut, așa că în timp ce umbra ta omoară din nou inamicii din partea de sus a ecranului (și primește puncte pentru asta), tu poți să te ocupi de cei de jos. Mai există două bonusuri asociate cu călătoria în timp. Unul care cere să fii în același loc în care erai în momentul în care ai început rewind-ul (Perfect Time Travel) și altul care lansează o undă de șoc în momentul în care îți omori propria umbră, omorând tot ce e pe ecran.

Deci. Sistemul „nemaivăzut în altă parte” se bazează pe premisa unei alte versiuni întunecate a protagonistului care repetă acțiunile acestuia și îl ajută să ajungă la destinație. Mie-mi sună similar cu Prince of Persia: Warrior Within. Am menționat că distribuitorul jocului e Ubisoft?

Sieg Zeit

Cam asta ar fi de zis... nu e un joc din cale afară de complex. Mai sunt power-ups de care nu am menționat,



Aici sunt fantome. În timp.



Aici se pune că e în spațiu

Sistem circulator, după cum spunea...

Ăăăăă... Matrix?

dar sunt doar de două tipuri: viață și secunde.

Modurile de joc sunt multe la număr, dar nu au diferențe foarte mari. Există o campanie, un mod arcade, unul de survival, unul cronometrat și așa mai departe.

Și ca o chestie în plus... mi se pare că jocurile din ziua de azi au cerințe enorme de sistem indiferent cum arată. Dar, cu toate acestea, stilul grafic e atrăgător, muzica e antrenantă, controlul e simplu și nu e un mod rău de a petrece 10 minute de relaxare între 20 de ore de Dragon Age 2, dar nu știu dacă merită 10 euro.

Cred că s-ar putea să cheltuiesc prea mulți bani...

Paul Policarp

VERDICT LEVEL



- ▶ grafică,
- ▶ gameplay-ul simplu și antrenant
- ▶ muzică
- ▶ posibil să devină repetitiv, prea ușor să dai „quit game”

PE SCURT:

Zeit e o metodă foarte eficientă de a omori timp dacă aveți 10 euro sau 800 de Microsoft Points de aruncat în direcția lui.

8

Gen Platform/Arcaide Producător Brightside Games Distribuitor Ubisoft
Ofertant store.steampowered.com ON-LINE brightside-games.com

CERINTE MINIME: Procesor Intel/AMD 2.0 GHz Memorie 2 GB Accelerare 3D 256 MB

ALTERNATIVA JETS 'N' GUNS

E foarte greu să găsești o alternativă valabilă pentru un Shoot'em up pentru PC pe Xbox360 rezolvarea e simplă, iar așa rămâne roge (chiar dacă este doar o portare îmbunătățită de pe GameCube). Jets 'N' Guns nu vine cu dealer în dotare dar își spală păcatele cu nivele (chiar și povești) mult mai interesante și arme variate.

FIGHT NIGHT CHAMPION



sistemul clasic de mâciuceală cu butoane și s-a trecut la sistemul de păruială cu stick-ul analog. Mișcări complicate din stick făceau personajul controlat de jucător să dea și cu stânga și cu dreapta, și la corp și la față, și lovituri date orbește și lovituri controlate. Dar ca orice sistem introdus pentru prima dată, avea și probleme. S-a încercat prea mult din prima și devenise foarte complicat. Foarte des nu ieșea combinația dorită și, în loc să lovești cu un upercut într-un moment

în care o asemenea lovitură ar fi fost decisivă, dădeai cu orice altceva care lovea garda adversarului sau dădeai complet pe lângă. Ca să nu vorbesc despre timpul necesar pentru a le învăța pe toate, curba de învățare fiind incredibil de lungă. Un jucător de ocazie nu ar fi putut niciodată să joace jocul măcar la jumătate din potențialul său.

Buturuga mică...

... face jocul mai bun. Luând în calcul problema pusă de modul complicat în care se controlau și aplicau loviturile în FNR4, cei de la EA au lucrat la gameplay și au făcut totul mai ușor. Să nu înțelegi greșit. Nu au simplificat jocul, ci au făcut în așa fel încât, păstrând multitudinea de lovituri, ele să fie mai ușor de aplicat. De data

aceasta nu mai trebuie să sucești în cinci feluri stick-ul analog pentru o singură lovitură, ci o simplă mișcare într-o direcție va da un tip de pumn. Aplicând modifier-e prin shoulder buttons, acea lovitură se poate transforma în cu totul altceva, dar acum totul este mult mai logic. Știi în orice moment ce și cum dai, fără a mai greși doar pentru că o faci în grabă, într-o fracțiune de secundă. Iar despre asta e boxul. Lovitura potrivită în microsecunda potrivită. Iar într-o microsecundă este foarte greu să faci mișcările potrivite cu care am fost puși față în față la lansarea lui FNR4. Despre asta este vorba în Fight Night Champion, despre mici tweak-uri în controlul jucătorului, oferindu-ne un gameplay cu mult îmbunătățit și mult mai ușor de folosit.

Pe lângă acest mod de control îmbunătățit, EA a lucrat și la atmosfera jocului, căci asta era ceea ce-i lipsea predecesorului. Un morcov care să fie permanent în față noastră. Și iată că au introdus o poveste ce face jocul mai ușor de digerat. Nu ne mai batem cu un nimeni care încearcă să-și facă un nume. Acest nimeni primește un nume, o față și o viață. Un pușcăriaș negru se luptă în pânaie pentru supraviețuire. Se luptă în ring și câștigă, se luptă în afara ringului și și-o ia de la naștiți fasciști albi și tatuați. Bineînțeles, eroul jocului este nevinovat și a ajuns după gratii doar în urma mașinațiunilor unor polițiști corupți. Întreg jocul este un flashback și flashforward în timp, în care vedem cum Andre Bishop și-a făcut un nume în lumea boxului cu patru ani înainte de a intra la închisoare și cum supraviețuiește în lumea oribilă a penitenciarelor americane.

Koniec



VERDICT LEVEL



- un control mult mai la îndemâna tuturor
- grafică și sunet desăvârșite când ești în ring
- o poveste care însușește un pic bătaia sălbatică din ring
- mini jocurile de antrenament sunt FOARTE plictisitoare
- modul Career este în plus

PE SCURT:

Clar cel mai bun joc cu box al momentului. Mai ales că este și singurul. Deloc recomandat celor care vor să se lupte orbește, deoarece AI-ul este excelent și îți exploatează lipsa gârzi la maxim. Flash knockout-urile sunt cele mai de temut lovituri care apar chiar când domini dar meciul și te lasă pe tângială.

8

Gen Box Sim Producător Electronic Arts Canada Distribuitor EA
Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.ea.com/fight-night

ALTERNATIVA

Din nefericire pentru noi, Fight Night Champion este singurul joc cu box pe care merită să pui mâna. Singurul care ar putea să se compare este predecesorul său, Fight Night Round 4, dar având în vedere că Champion este versiunea îmbunătățită și revizuită, nu are niciun rost să te apuci de el.

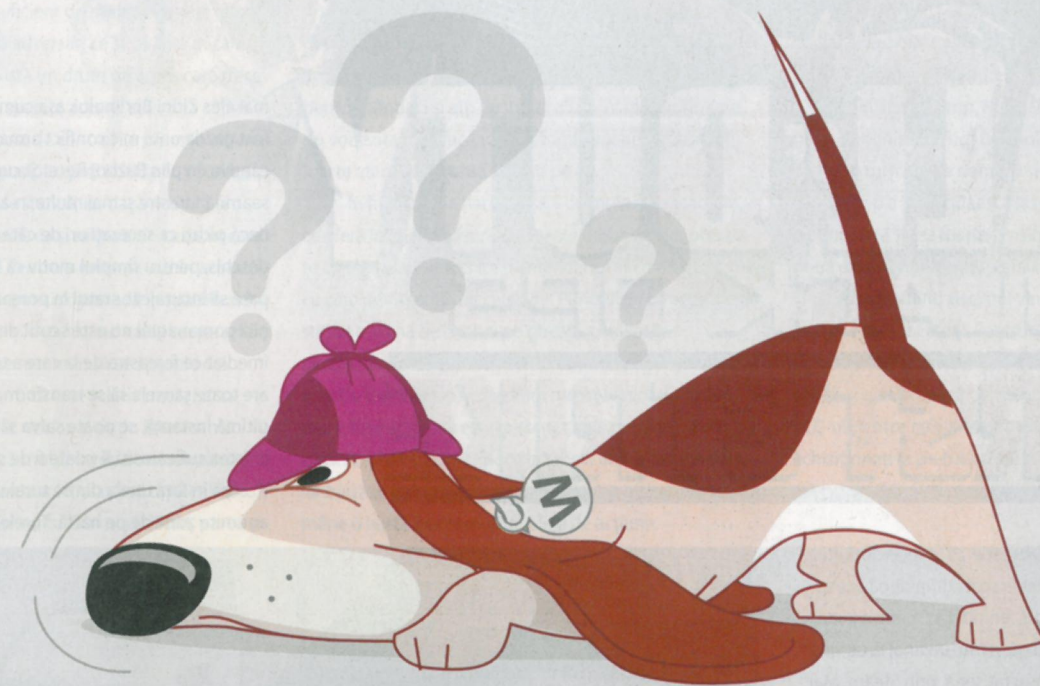
dealmania

Împreună cumpărăm mai ieftin!

Discounturi de până la 90%, numai pe Dealmania!

Pe Dealmania descoperi în fiecare zi un pont cu discounturi de până la 90%: restaurante, baruri, saloane de înfrumusețare, spa, shopping, evenimente, divertisment, hoteluri, servicii și multe alte oferte grozave. Dealmania promovează doar ponturi alese pe sprânceană de care poți profita instant împreună cu prietenii tăi.

Noi negociem cele mai bune discounturi, de până la 90%, pentru ca tu să poți profita de ele instant. Abonează-te acum la newsletterul Dealmania și din 15 aprilie vei avea acces la cele mai bune ponturi.



Din 15 aprilie intră pe **www.dealmania.ro** și descoperă ofertele zilei.

Dealmania.ro se lansează în următoarele orașe:

Alba Iulia, Arad, Baia-Mare, Bacău, Bistrița, Brăila, Brașov, București, Cluj, Constanța, Covasna, Craiova, Deva, Galați, Iași, Oradea, Ploiești, Pitești, Rm. Vâlcea, Sibiu, Suceava, Tg. Mureș și Timișoara

contact@dealmania.ro

Telefon: 0268.328.567

Fax: 0268.318.567

Web: www.dealmania.ro

Pentru câteva
hărți în plus



mai ales Zidul Berlinului, așa cum ar fi arătat el dacă ar fi fost gazda unui mic conflict armat între ruși și americani, cândva, în plin Război Rece. Și cum clădiri multe înseamnă ferestre și mai multe, n-ar trebui să vă mirați dacă picați ca secerăți ori de câte ori vă avântați în câmp deschis, pentru simplul motiv că harta, prin designul ei, pare să încurajeze statul la pomană. Pe de altă parte, nici pomanagiul nu este scutit de gloanțe, pentru că imediat ce fereastra de la care a tras este descoperită, are toate șansele să se transforme într-o țintă sigură. În ultimă instanță, se poate salva sărind prin geam, însă liniștea sufletească îi poate fi de scurtă durată dacă aterizează în fața uneia dintre turelele automate ce păzesc anumite zone de pe hartă. Turelele cu pricina dau de

Lansat oficial pe 1 februarie 2011 în exclusivitate pentru Xbox 360, iar la scurt timp după aceea pentru PlayStation 3, primul DLC pentru jocul Call of Duty: Black Ops și-a găsit într-un final drumul și către platforma care a consacrat seria, prin Steam. Mai exact, pe 25 martie 2011. Astfel, pentru suma de 14 euro, First Strike pune pe tavă cinci hărți noi - una care ne îmbie cu o nouă experiență zombie și patru dedicate pac-pacului cu care ne-a obișnuit deja în zona online. Un preț cam piperat ar spune mulți, însă First Strike pare să fi generat deja suficient de mulți bani pentru a netezi calea unui al doilea DLC intitulat Escalation, asemănător din punctul de vedere al conținutului, la același preț și disponibil începând cu data de 3 mai 2011. Dar până una-alta...

Strike One!

Începem cu Berlin Wall, hartă care ne întâmpină cu o sumedenie de clădiri părăsite, străduțe și ziduri, dar



Hopaaa, ghici cine are nevoie de un dentist!



furcă mai ales începătorilor, care învață astfel pe propria piele că nu orice boschet este sigur, chiar dacă așa pare. Mai amuzant este că nu toată lumea învață suficient de repede lecția, spre derută și frustrarea celor mai înceți la minte și trup, care n-o vor învăța niciodată. Prin urmare, joaca de-a v-a-ți ascunselea pe această hartă se poate dovedi extrem de distractivă, nu doar antrenantă.

Următoarea hartă din listă este Discovery, cu un spațiu mai deschis și mai puține locuri de campare. În schimb, avem zăpadă, poduri, clădiri cu mai multe etaje, încăperi și acoperișuri sparte, toate situate într-o bază de cercetare părăsită. Harta nu este mare, dar puținele locuri de campare oferă suficient de multe avantaje lunetiștilor care vânează adversari ce se avântă în câmp deschis. De exemplu, există un drum de acces care trece pe lângă o stâncă, iar în spatele acestei stânci, la câțiva metri, se află un fel de post de control ce păzește intrarea în bază. De la fereastra postului poți lichida cu ușurință orice vietate care trece de stâncă, iar dacă mai lași și o mină în drum, măcelul este ca și asigurat în cazul în care adversarii atacă în grup. Pentru a evita să cazi în această capcană, este indicat să arunci o grenadă în spatele stâncii, asigurând perimetrul și deschizând calea camarazilor, care astfel vor avea șanse mai mari să se apropie de obiectivul final. Dar pentru că este relativ mică, harta Discovery este previzibilă, deci mai puțin interesantă.

Cea de-a treia hartă multiplayer, Kowloon, are la bază un nivel din campania solo, plasând tăvăleala pe acoperișurile unor clădiri înalte. Din nou clădiri, parcă și



Un meci disputat, dar nu pe gheață



mai multe ferestre. Pe scurt, raiul pomanagiilor. Harta în sine este mare, un labirint de apartamente, coridoare și pasarele ce leagă clădirile între ele oferă căi multiple de abordare a unui obiectiv. Cu cât jucătorii de pe hartă sunt mai mulți, cu atât este mai intens și caftul. Ca fapt divers, putem folosi chiar și o coardă ce leagă două clădiri între ele, scurtând distanța dintre centrul hărții și una dintre marginile ei. Șmecheria e că în timp ce aluneci pe ea nu poți privi în alte direcții și nici să tragi cu arma, fapt ce te transformă într-o țintă aproape sigură pentru pândaci și alți dușmani aflați în apropiere, care nu vor ezita să-ți facă vânt în tomberoane. Așadar, fiți foarte atenți înainte să vă dați pe ea.

În fine, ultima hartă clasică de multi este Stadium, ce oferă în egală măsură atât spații deschise, dar presărate cu obstacole, cât și spații interioare, mai mari decât cele cu care ne-au obișnuit celelalte. Punctul de atracție îl constituie o arenă de hochei pe gheață, ostilitățile desfășurându-se atât în interior, dar mai ales în jurul acesteia. Cu toate acestea, Stadium nu este deloc o hartă mare, însă acțiunea este peste tot, mai puțin pe gheață. Și e păcat, pentru că un „meci” la tabelă ar fi făcut senzație, iar harta ar fi urcat în topul preferințelor mele. Altfel, rămâne o hartă foarte reușită, plină de acțiune.

coane, în maniera cu care ne-au obișnuit deja. Iar ca să facă treaba mai interesantă, producătorii au inclus o serie de noutăți în peisaj, cum ar fi noi jucării aducătoare de liniște și pace morților vii, foarte agitați din fire. De exemplu, două tipuri noi de grenade - prima declanșează o gaură neagră ce distrage atenția zombieilor care stau să-ți sară la beregată, iar a doua este un soi de imitație a celei-brei păpuși de proveniență rusească, Matroska, care declanșează mai multe explozii succesive după ce a fost aruncată. În acest fel, putem elimina cu succes mai mulți zombie în același timp. Noile abilități, dar și armele ce pot fi îmbunătățite adaugă noi moduri interesante de a distruge turmele de nemorți și maimuțe turbate, iar capcanele ce par să pândescă la tot pasul întrețin cu succes o atmosferă și așa foarte tensionată. Fără să exagerez, noua experiență zombie este excelentă.

Acestea fiind zise, imi vine greu să recomand First Strike la prețul actual. Pentru 14 euro primiți patru hărți de caft clasic și o hartă zombie, singura cu adevărat deosebită și o experiență de durată. Dacă vreți să cumpărați DLC-ul pentru celelalte patru, nu vă recomand să-l achiziționați la prețul actual. S-ar putea să merite, dar numai dacă îl vreți pentru Ascension.

KIMO



Din punct de vedere statistic, cam așa stătea treaba în Black Ops înainte de lansarea DLC-ului First Strike

Napalm, vrăji & rock'n'roll

MAGICKA VIETNAM

Unul dintre cele mai mărețe momente din Magicka a fost atunci când am primit propriul meu M60. Pe care l-am ratat la primul playthrough pentru că un sat în flăcări mi s-a părut mult mai interesant decât o mitralieră de companie într-un joc cu vrăjitori. Vită ce sunt! Am trăit clipe minunate împreună și mai că am vărsat o lacrimă atunci când, după o confruntare crâncenă cu hordele nihiliste ale abisului, am reușit să mor de vreo cinci ori, dar mi-am recuperat mitraliera doar de patru ori. Ca să scurtăm povestea, căci spațiul e limitat, armele de foc sunt cool, iar când un designer de la Arrowhead a observat că testerii nu se mai despărțeau de mitralieră și oamenii se distrau ca în zilele bune ale Cannon Fodder-ului (credeți că n-am observat cui i se plătește tribut în primele secunde din

trailerul de lansare?), a înflorit ideea șmecheră a unui DLC cu tema Vietnam.

Fortunate goblin

Am zis că armele de foc sunt cool? E adevărat, cu o singură mențiune: doar atunci când dușmanul are arc. Dar aici suntem în Vietnam, nu în coloniile engleze din Africa, deci în DLC toată lumea are pușcoace. Nu știu cum, dar parcă M60-ul își pierde din sex-appeal atunci când goblinul a schimbat scândura cu un cui pe un mortier rusesc. Și te bombardează de dincolo de ecran. Așadar, oricât ar fi de apetisantă ideea de a înfrunta comunismul cu propriile sale arme, vrăjeala și Kalash-ul, nu v-aș recomanda să încercați Vietnamul în single. L-am întors pe toate părțile, m-am uitat la el din toate

direcțiile, dar, având în vedere că Magicka costă 10 euro și oferă de cel puțin patru ori mai mult conținut, am ajuns la aceeași concluzie pe care au tras-o și americanii după câțiva ani de răzbel. Vietnamul e cam scump pentru ce oferă. Și devine frustrant rău când hălăduiești prin junglă de unul singur fără puțința de a (te) salva (nu poți salva progresul, dacă mori, o iei de la capăt). În altă ordine de idei, dacă plănuiești să îl cumpărați pentru single player, nu vi-l recomand. Un challenge map și o nano-campanie (în care va trebui să distrugeți câteva depozite de muniție, să eliberați) foarte dificilă în single player (câteodată trece granița frustrării) pentru cei solitari nu prea merită jumătate din prețul jocului original, chiar dacă ajungi să îl salvezi pe Rambo din lagăr (eu i-am turnat napalm în cap din greșeală).

Pe de altă parte, și aici jungla cea mohorâtă redevine roz, lângă pălăriile vândute de Valve și hărțile celor de la Activision, cei cinci euro ai Vietnamului par o nimica toată. A, și încă o chestie foarte importantă care schimbă datele problemei, doar gazda unui joc multi-player trebuie să dețină Magicka: Vietnam. Restul de trei jucători îl pot însoți prin junglă liniștiți pe „bogătanul” cu DLC-ul chiar dacă nu s-au îndurat să scoată 5 euro din buzunar. L-am butonat alături de Koniec, l-am încercat și în single și se vede de la o poștă că multi-player-ul este calea cea dreaptă. Dacă în primele trei, patru ore din Magicka treceai prin inamici ca prin brânză, chiar și de unul singur, în Vietnam se împote treaba și e musai să fii însoțit măcar de un amic dacă vrei să termini misiunea fără plânset și scrâșnirea dinților. În trei, unde va ploua cu napalm (noua vrăjă introdusă în DLC), e ideal și devine chiar meseriaș „when the fast bullets fly”, ca să citez un pacifist.

Voi încheia pe un ton optimist și vă voi sfătui să dați banii pe el dacă aveți de gând să îl butonați în mai mulți. Eventual să vă strângeți patru și să faceți o micuță chetă. De, fapt, ce vorbesc eu aici. Sunt cinci euro, trei beri. Ignorați ce am spus mai sus și cumpărați-l.

ciolan



Vizitează noul site

LEVEL ONLINE

Home Revista Stiri Multimedia Jocuri Articole Forum Entertainment

Trailer: RAGE - Dead City

Un nume sugestiv pentru cel mai nou trailer al jocului RAGE - 5 minute de gameplay și un oraș cât se poate de primitor.

MUȘTAREA

Dormi?

Ultimul-mă pe diferite site-uri de stiri din nebulă de limba română, dau extrem de frecvent peste situații în care, la o stare sau altă ce atinge vreuna din părțile implicate în politica românească...

ARTICOLE POPULARE

- GTA IV - System requirements
- Starcraft 2 - System Requirements
- Mafia II pe PC, X360, PS3
- Strategie si eroi in actiune la Warcraft DotA
- SPECIAL: 50 de wallpaper fantastice

FAZA ZILEI

Click aici pentru a vedea faza zilei

Votarea fazei zilei pentru maine

ULTIMELE TRAILERE

The Witcher 2 - Character Development & Items

Duke Nukem Forever - Come Get Some Trailer

Guild Wars 2 - Charr Race Trailer

ULTIMELE IMAGINI

The Elder Scrolls V: Skyrim

The Witcher 2: Assassins of Kings

Duke Nukem Forever

P.E.A.R. 3

Revista LEVEL on Facebook

1,351 people like Revista LEVEL.

Alexandru Alina Sas Turdu Adrian

Facebook social plugin

APRILIE 20

RIP I ciolan

Xenocidul nostru cel de toate zilele ia-ni-nouă astăzi... Iubesc X-COM-ul. Enemy Unknown este cel mai bun joc din serie, dar Terror from the Deep a fost primul joc care și-a făcut loc pe primul meu PC. Și primele iubiri se uită cel mai greu chiar dacă sunt urâte, proaste și n-au decât un singur ochi. L-am jucat în ilegalitate aproape...

CITEȘTE MAI MULT...

APRILIE 14

Cupa Mondială de Blood Bowl 2011

Caleb [the chosen]

Puneți mâna pe Rulebook și suflați în zaruri, fiindcă Focus Home Interactive anunță că înscrierile pentru Blood Bowl World Cup 2011 sunt deschise! Cupa Mondială de Blood Bowl 2011 este al doilea eveniment de acest gen, după ce în 2010, lansarea primei ediții digitale a Blood Bowl a permis strângerea unei comunități însemnate...

CITEȘTE MAI MULT...

APRILIE 14

Lansare Assassin's Creed: Brotherhood PC

Administrator

Ubisoft, alături de Best Distribution, eMAG, GIGABYTE și Razer va invita la lansarea oficială a mult așteptatului joc Assassin's Creed Brotherhood pentru PC. Evenimentul va avea loc sâmbătă, 19 martie, la showroom-ul eMAG, începând cu orele 14:00. Ce aduce în plus versiunea de PC și ce are diferit față de versiunile de console - acestea și m...

CITEȘTE MAI MULT...

MARTIE 16

Noi expansion-uri pentru RACE 07

Administrator

SimBin Studios, creatorii renumitelor titluri de simulare auto GT Legends, GTR, GTR 2, Race 07, STCC, Race On, GTR Evolution au anunțat recent că vor lansa de-a lungul anului 2011 cinci pachete de expansiune pentru Race 07, ce vor fi disponibile atât pe Steam cât și pe site-ul propriu www.racerom.net. Primul dintre aceste pachete...

CITEȘTE MAI MULT...

MARTIE 11

Europa Universalis III Chronicles anunțat oficial

Administrator

Paradox Interactive ne oferă din nou șansa de a schimba cursul istoriei, cu un nou titlu din colecția Universalis III. Din 25 martie 2011, Europa Universalis III Chronicles ne propune să rescriem 500 de ani din istoria omenirii, oferindu-ne șansa de a conduce destinele unei națiuni către gloria supremă, pornind de la statutul de stat...

CITEȘTE MAI MULT...



În Liga Întâi, cot la cot cu Mutu și Pinkpanties112

Cu mulți ani în urmă, când Blizzard a lansat Warcraft 3: Frozen Throne, a aruncat pe piață și un mod de joc ce nu promitea prea multe pe băncile de lucru. Defense of the Ancients (DotA pentru totilarii dintre noi) a fost pentru Warcraft 3 ce a fost Portal pentru Half-Life 2. Un adevărat succes ce a ajuns să eclipseze jocul din care făcea parte. După ce Blizzard l-a lăsat în paragină, ignorând fără niciun sens posibilitățile majore de profit oferite de noul hype cauzat de DotA, Riot Games a profitat de cerința publicului și de găurile pieței și s-a pus pe treabă la ceea ce noi cunoaștem acum ca League of Legends. Cei de la Riot Games nu au lăsat lucrurile de izbeliște, sperând să meargă doar pe bazele inerției cauzate de DotA, și i-au atras în rândurile lor pe Steve „Guinsoo” Feak, creatorul hărții DotA Allstars, și pe Steve „Pendragon” Mescon, administratorul site-ului ce oferea suport oricărui jucător care dorea să se informeze despre modul respectiv de joc.

Împreună cu aceștia, Riot Games a lucrat vreme de mai bine de un an la League of Legends și a făcut ceea ce nu multă lume are curajul să facă. A lansat un joc complet gratuit, bazat pe un concept de joc ce avea deja o bază enormă de fani. Sunt conștienți că, dacă cei de la Blizzard ar fi realizat adevăratul potențial al acestui tip de joc, nu ar fi lăsat să li se scurgă printre degete acest

filon de aur. Cu toate acestea, nu putem să-i căinăm, deoarece nu mor nici ei de foame. De fapt, mai mult ca sigur, cineva deștept din cadrul firmei a calculat la centimă cheltuielile și încasările, corelate cu numărul de oameni implicați în proiect și, probabil, retrași din altele mai mari (vezi Diablo, Starcraft sau World of Warcraft).

Dar cum nimeni nu muncește pe gratis doar pentru a face o faptă bună, nici cei de la Riot Games nu se dezmint. Așa că, deși jocul este gratuit, au găsit o moda-

litate de a lua bani de la jucători. Un nou-venit care a ales versiunea gratuită a jocului nu se poate bucura de întreaga panoplie de eroi puși la dispoziție de joc. În fiecare săptămână sunt oferți gratuit alți eroi, iar dacă alegi să nu plătești, săptămâna ce urmează nu vei putea juca cu acela care ți-a picat cu tronc. Așa că ce faci? Bagi mâna în buzunar și îl cumperi. După cum era și normal, nu

doar eroii sunt puși la vânzare. Sunt și țoale pentru aceștia, căci e posibil să nu-ți placă modul implicit în care arată sau poate vrei să-ți cumperi un pachet boost. Acestea sunt, de departe, cele mai importante și cele mai căutate lucruri plătite din acest joc. Dacă nu ai destul timp să farmezi meciuri în disperare, crescând greu în nivel, poți cumpăra un xp boost și brusc vei vedea cum experiența obținută se dublează sau poate chiar și mai bine. Cu fiecare meci jucat, vei primi în cadrul jocului și o anumită remunerație cu care poți cumpăra rune și alți eroi. În timp, poți ajunge să deții tot ce se poate în joc, dar pentru asta trebuie să joci MULT timp. Așa că Riot Games ne „ajută” și ne pune în brațe tot ce vrem de la început. Contra cost, evident.

Nu arunc deloc cu pietre în ei, să nu mă înțelegeți greșit. Au făcut o treabă excelentă pentru care merită plătiți, iar ei măcar au avut decența să ofere totul gratuit pentru cei care doresc să joace, dar nu doresc să plătească.

Atacați, puradeii mei!

Acum că am trecut peste poliloghia absolut necesară despre origini și plăți, să vorbim un pic și despre jocul în sine. La prima vedere, nu pare a fi ceva foarte greu sau ceva care să dea dependență. Mai ales că, deși jocul este lansat de aproape un an și jumătate, sunt aceleași două hărți pe care se hărțuiește lumea nonstop.

În funcție de tipul de joc pe care îl alegi, poți juca într-un meci între două echipe formate din trei sau cinci jucători. Fiecare dintre aceste preseturi are parte de propria sa hărță. Ambele echipe pornesc în părți diferite ale unei hărți perfect simetrice, lângă un Nexus ce reprezintă baza de plecare. Aici, după ce



reușești să strângi un ban, vei avea posibilitatea să cumperi tot felul de artefacte, care mai de care mai ingineresti și mai vrăjitoresci. Majoritatea acestor obiecte pe care le cumperi fac parte dintr-o înlănțuire ce are ca rezultat final un artefact foarte puternic, care, de obicei, întrunește calitățile fiecărui obiect ce a dus la crearea sa. Poate te întrebi cum faci rost de mlauiul necesar achiziționării acestor obiecte de cult. Ei bine, e ușor. Tot ce trebuie să faci este să dai lovitura finală unui monstru sau unui jucător din echipa adversă. Evident, dacă reușești să îi iei gâtul unuia dintre purtătorii de tastatură, bănelul primit este cu mult mai consistent decât cel primit de pe urma unui amezit controlat de un AI mai mult decât idiot. Scopul jocului este să distrugi baza inamică înainte ca echipa adversă să se ocupe de a ta.

Bineînțeles că nu este chiar atât de ușor de făcut pe cum este de spus și există numeroase strategii pentru un joc de succes. Nimic nu spune mai multe despre cât de complex poate ajunge acest joc și ce pasiuni poate naște decât numărul mare de jucători și competițiile care au ca premii totale sute de mii de dolari și la care participă mii de jucători. Da, ați citit bine. Premii de sute de mii de dolari. Destul de bine pentru un joc la care ai acces complet gratuit, nu? Amărăștenii de la

Blizzard cu tot WoW-ul lor nu oferă decât zece mii pentru câștigătorii unui sezon de arenă, pe când acești nimeni cu jocul lor gratuit dau de zece ori mai mult.

Ca să te țină destul de mult în fața calculatorului, jocul nu se rezumă doar la a intra pe câmpul de luptă și a lua la măciuci ce găsești în cale. Fiecare meci pe care îl

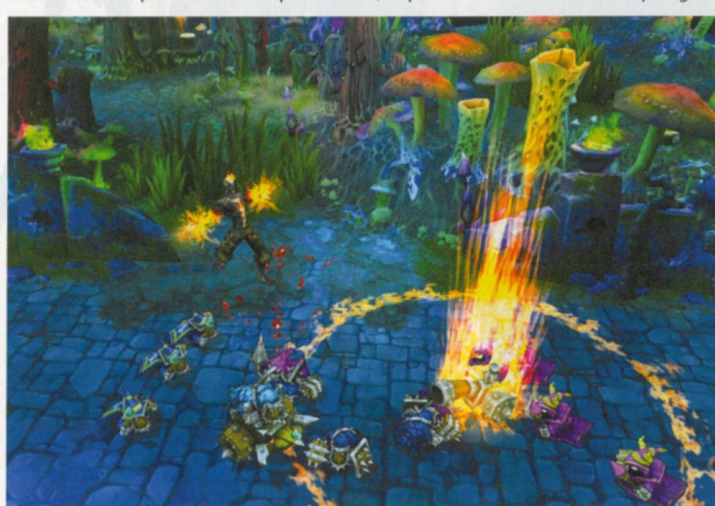
joci îți oferă la final un anumit număr de puncte de experiență în urma căruia vei crește în nivel. Fiecare nivel îți oferă puncte de folosit într-un sistem de talente ce îți vor crește damage-ul pe care îl faci, scadea din cel primit, scadea cooldown-urile pe anumite abilități. Adică fac lucruri bune. Cu cât mai multe, cu atât mai bine. Pe lângă aceste puncte de talente pe care le primești după fiecare levelup, mai ai posibilitatea să aloci anumite rune ce îți ajută eroul în luptă. Șmecheria cu aceste rune este că se folosesc pe clase de eroi și trebuie să ai grijă ce alegi, deoarece este complet inutil să pleci la luptă cu un build de vrăjitor pe un erou ce dă cu o bardă.

Nasoalele

Nu se putea ca totul să fie numai dulceață, trebuia să fie și un pic de acrială. Din nefericire, foarte des jocul este offline pentru probleme cu serverele, chiar și acum, la mai bine de un an de la lansare. Chiar în momentul de față mă vād nevoit să iau screenshot-uri de pe internet deoarece serverele sunt picate și nu mă pot autentifica pentru a vă arăta Zmeul Zmeilor, Spaima din Carpați, Miracolul Magiei. Poate altă dată.

Koniec

leagueoflegends.com



La spartul târgului



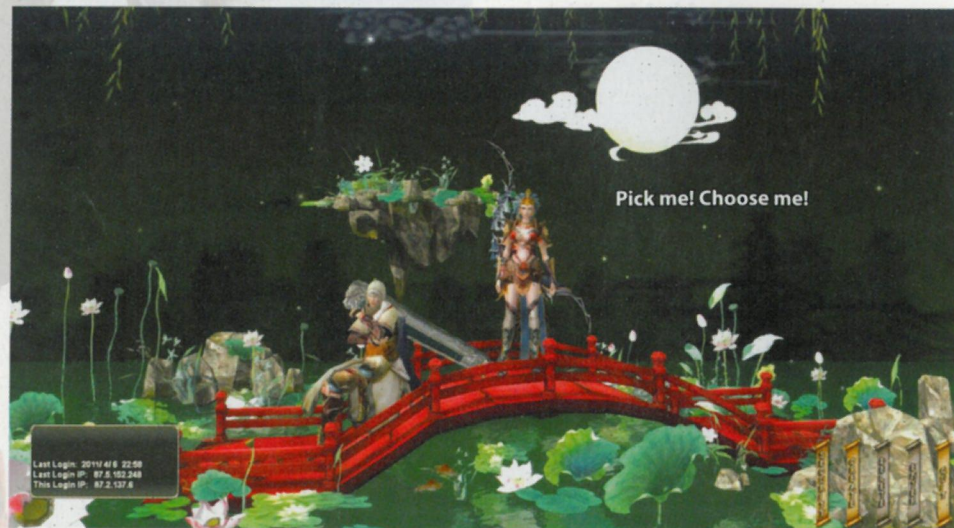
La târg, la fel ca în orice formă de comerț, există un moment propice pentru vânzarea unui tip de produs. În cazul acestui tip de MMORPG-uri free2play, punctul culminant și momentul propice au fost cam în perioada în care a fost lansat Runes of Magic care, din păcate pentru restul pieței, a setat un standard destul de înalt pentru o franciză de tip „new entry”. Evident, s-au lansat multe jocuri free2play în perioada care a urmat, dar niciunul nu a fost evaluat nici pe aproape. Mai mult decât atât, mari francize s-au decis să devină free2play, ceea ce a dat un genunchi zdravăn de tot în cuibul jocurilor fără nume, fie ele din Coreea, China sau de altundeva.

Ceea ce avem acum este o piață free2play în cădere liberă în ceea ce privește titlurile de duzină, dar în creștere în ceea ce privește francizele serioase, ca de exemplu Dungeons and Dragons Online sau The Lord of the Rings Online. În contextul acesta, a investi și a încerca să recrezi succesul lui Runes of Magic e în opinia mea o cauză pierdută, o apariție interesantă și deosebi-

tă, dar la spartul târgului. Numărul jocurilor de acest gen fiind mult prea mare, iar noi redactorii mult prea sătui, există riscul ca titluri cu potențial deosebit, în alte condiții și într-o altă eră, să ajungă în marele ocean al mediocrității alături de celelalte 2000 de MMO-uri free2play. Așa merg lucrurile.

Buget... Frate!

Deși la început impresia mea a fost că Loong este un free2play făcut pe același vapor plin de chinezi care împart același nume și prenume, am constatat cu surprindere că nu e așa. Și asta nu datorită nivelului calitativ ieșit din comun, ci datorită unei posibile sume investite în creația sa. Se spune, pentru că părerea mea e că vorbim de un zvon, că acest joc ar fi costat în jur de 10 milioane de dolari, ceea ce este fără îndoială mult. Adică e mult din orice direcție te-ai uita. Și gândindu-mă eu la suma asta de bani, am evitat să mă joc muierea de level 60 cu sănii săi virtuali care sfidau legile havocului și mi-am făcut un personaj masculin, ai cărui săni făceau cam același



Joc cu karate

Orice joc este cu „bile” care a inclus în titlu cuvinte gen Dragon nu este nici pe departe un fantasy clasic, ci probabil unul cu karate și vrăji karatistice (nu cataractice). Nu cumva să credeți că am ceva împotriva legendelor și istoriei lor, chiar am un respect deosebit pentru națiunile lor, în special cea japoneză. Însă nu e vina mea că fac troc ca la piață cu ele... „Boierule! la aci o cameră plină de blur și „full screen glow”, trei perechi de săni umflați cu helium și un zbor drăgăstos pe vârful copacilor roz, la numai 200 de Chi bucata. Și să-ți crească Yin-ul, boierule! Cum, nu ai CHI!? Bea o bere!”. Așadar, odată ce am determinat cu precizie genul jocului, putem să trecem mult mai departe la detectarea naturii incongruenței stilistice dintre UI și stilul artistic al nivelurilor și personajelor. Sau nu... Însă oricât de mult mi-ar plăcea mie această ultimă variantă, sunt nevoit să continui.

Ca să îl citez pe un coleg de-al meu

lucru. Pentru că, oricât aș vrea eu să mă autocritic „pe mine însumi” că nu sunt altceva decât un țăran drijbit plin de prejudecăți, tot nu pot să trec peste faptul că încă nu au personaje masculine în free2play-uri.

Pe de altă parte, jocul e chinezesc și mi-e frică să mă gândesc cine a investit de fapt banii în acest titlu. Să fi fost The Big Brother? Pentru că dacă o să mă joace jocul pe mine și nu invers? Trebuie să fim atenți la lucrurile astea, așa cum trebuie tot timpul să ne uităm și în sus sau în jos, nu numai în laterale.

Concluzia este că, având în vedere câți bani au fost investiți în acest joc, respectiv cine i-a investit, am început să văd jocul într-o altă lumină, mult mai pozitivă, menită să mă ajute să supraviețuiesc.





desfășoară automat, făcându-te să te simți un imbecil, incapabil să descopere ce și cum. Însă cum e mult mai ușor să te prostești decât să te deștepți, te înveți repede și cu asta. Și nu doar.

De data asta, în aceeași ordine de idei, aș vrea să evit să vorbesc despre skill-uri, specializări și sentimentul general legat de nivelul de dificultate al jocului, pentru că totul se rezumă la același caz. Adică ușor, fără substanță și lipsit de, știți voi... „bile”. În plus chiar nu are nimic original în el care să coste măcar un milion-două.

Lasă confuzia!

De multe ori mă întreb dacă reușesc să spun tot ce pot și ce vreau despre un joc într-un review. În unele cazuri reușesc, în altele nu. Sunt cazuri în care lungesc inutil conversația pentru că pur și simplu nu am ce spune și atunci mă folosesc de spațiu pentru a spune ceva care să conteze. Pentru că, în mod ciudat, există lucruri care contează mai mult decât lucrurile care contează în mod normal. Așa merg lucrurile.

Pe o notă cât de pozitivă pot eu acum, în prag de

faliment personal, spun că, dacă există ceva fain la acest joc, acela e aspectul grafic general. Cred că circa 4,5 milioane de dolari s-au dus în haine. Nivelul estetic al imbrăcămintei este deosebit, mai ales că pentru femei totul a trebuit să fie desenat foarte, foarte mic, ca să încapă pe sutiene și bikini. În ceea ce privește hărțile, nu pot zice că arată mediu. Arată bine, dar e o chestie de gusturi. Și ale lor... ei bine, sunt ale lor, bune, rele. Nu prea poți ști pentru că nu prea poți deduce.

Acompaniatorii

Acest cuvânt este posibil să-mi aparțină și se referă la cei care te acompaniază în expedițiile automatizate de

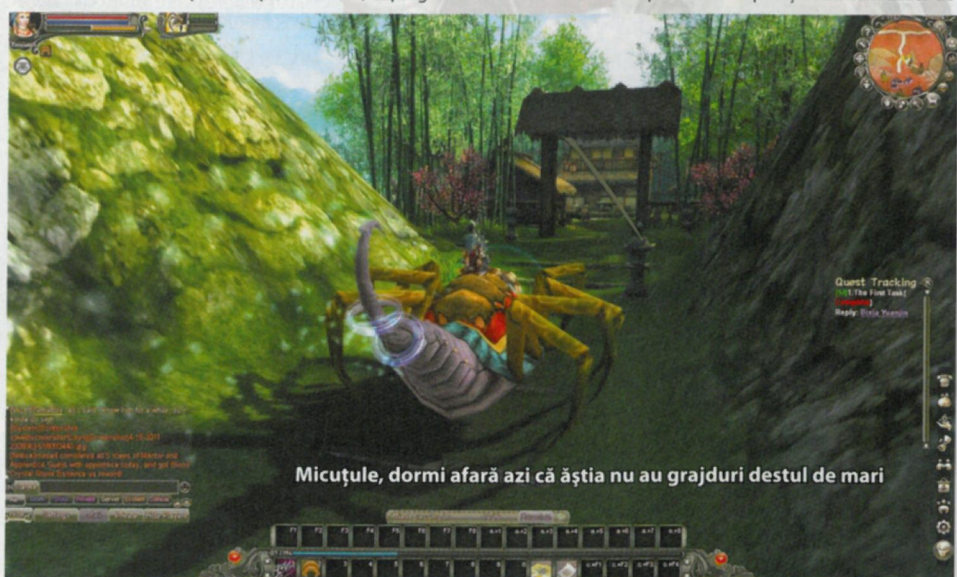


la quest la quest și la quest-giver. Variază de la lei incredibili la căluți roz și șopârle, păianjeni, scorpioni etc. Pe unii îi poți călări, pe alții nu. Ca în realitate. Ideea e că mi-am dat seama că celelalte milioane rămase, vreo 5,5 cred, au fost cheltuite pe Pets, acompaniatorii ăștia. Pentru că jocul gravitează în jurul lor precum o muscă în jurul unui... focar de interes, ca să zic așa. Recunosc că sunt foarte bine realizați din punct de vedere grafic, artistic și vizual și că am fost așa de fascinat de această caracteristică incredibilă, încât m-am holbat semnificativ de mult la scorpionul care s-a materializat între picioarele semnificativ dotatei mele personajerițe. După care am lăsat jocul în alt+tab pentru false impresii.

Vă doresc să încercați acest joc, pentru că nu veți regreta nicio secundă din cele 600 de care veți avea nevoie să înțelegeți care e mișcarea. Vă doresc de asemenea să le doriți și altora același lucru. Ca alternativă, încercați Runes of Magic, un joc care a fost și cred că este regele free2play-urilor cu karate, acompaniatori, pica-ciuci și suprasaturate coloristic până la nivel de șoc cromatic. De asemenea... (umpleți cu orice mai departe)

Locke

Online loong.gamigo.com



DVD
24,98 lei
ianuarie 2011

PACHET PROMOTIONAL!
CHIP DVD + cartea
500 de sfaturi de fotografiere

DVD
24,98 lei
februarie 2011

PACHET PROMOTIONAL!
CHIP DVD + CARTE

DVD
24,98 lei
martie 2011

PACHET PROMOTIONAL!
CHIP DVD + CARTE

DVD
24,98 lei
APRILIE 2011

PACHET PROMOTIONAL!
CHIP DVD + CARTE

DVD
12,98 lei
mai 2011

Browser-ele se înfruntă
Firefox, IE, Chrome, Opera și Safari aduc viteză și funcții noi
Cel mai puternic se decide în acest test
► 76

Smartphone
cu stil
Sony Ericsson
Xperia arc
► 66

Industria IT și-a atins limitele ce va urma?
Viitorul se bazează pe prototipuri
Tehnologiile standard actuale sunt muribunde
► 34

Ce tabletă alegem?
In balanță:
noutatea,
banii și
dotările
► 52

NOILE MONITOARE DE 24"
► 46
Modele proaspete - Full HD - Prețuri atractive

Trucuri utile pentru Windows 7
Configurați în adâncime
sistemul de operare cu ajutorul
acestor trucuri profesionale
► 92

În ediția lunii mai veți putea citi:

Hacking pentru Windows 7
Scormonim în măruntaiele regiștrilor
după facilități ascunse

Test de monitoare
Cele mai bune soluții peste 23"
existente în România

**Care browser
este mai bun?**
Internetul este omniprezent și
avem nevoie de cel mai bun
browser pentru a naviga

Un PC scos la lumină
Dați vechiului PC șansa să strălucească din
nou într-unu din rolurile propuse de noi



Program: Platoon

Când am primit consola rusească de buzunar (și în ziua de azi mă minunez că rușii au reușit să construiască un aparat, destinat distracției și nu spionajului, care să încapă într-un buzunar de preșcolar) cu lupul din Nu Zaiet care prindea ouă în loc să fugărească iepurași, deja circula un zvon/mit/!MINCIUNĂ ORDINARĂ! că, dacă ai oo și dește să prinzi 1000 de produse avicole în corfă, se schimbă jocul. M-a muncit blestematul ăla de iepuraș ca pe hoții de cai, iar dexteritatea căpătată în urma lungilor sesiuni de prins ouă mi-ar fi asigurat o carieră strălucită de spărgător de seifuri, Gamemaster Adjunct la o masă de alba/neagra sau măcar un post călduț de director la Avicola Codlea. Dar tot n-am reușit să salvez 1000 de ouă de la o moarte sigură și, implicit, să văd dacă există nave spațiale după 1000. Însă un Băiețel poate visa. Și alți băiețel pot jura strâmb că au trecut de 1000 și au jucat ce visase primul Băiețel.

Câțiva ani mai târziu, când corola de minuni a entertainmentului electronic rusesc fusese distrusă de șurubelnița unui electronist prieten cu tata, iar ultimul mit al copilăriei a fost spulberat de un vecin care a ajuns la 999 și, de ciudă că nu s-a schimbat jocul, a încercat, fără succes, să-și înfigă dinții proaspăt crescuți în magnifica (și solida) mașinărie sovietică, am dat peste Platoon. Acest Platoon (joc meseriaș de Spectrum, inspirat din filmul lui Oliver Stone) părea la început un side-scroller cinstit plasat într-o junglă înțesată cu vietgoange țopăitoare.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Cred că atunci am căpătat fetișul pentru shooter-ele ce au ca subiect Războiul din Vietnam. Tot atunci a devenit clar că sunt lipsit complet de simțul orientării. Când reușești să te rătăcești într-un side scroller, ceva e sigur în neregulă cu tine. Ce bine mi-ar fi prins atunci o vizitatoare cibernetică din viitor (m-ați prins, de aia m-am reapucat de Politehnică) care să-mi povestească despre coridoarele și săgețile mari și galbene ale secolului 21, iar eu să adorm liniștit în brațele ei visând la viitorul luminos ca bloom-ul din Two Worlds 2. În apărarea mea, mi-am început cariera de pierde-vară într-o epocă în care nu era foarte greu să te rătăcești într-un joc. Fie el și o „stârpitură” de pașopt de kilo. Ca să scurtăm povestea, o mare parte din viața virtuală de GI mi-am petrecut-o în junglă, țopăind printre mine, cu ochii belțiți la tufișuri și dejtul pe trăgaci. Fără să mă întreb ce se va întâmpla când se vor termina vietnamezii. De obicei mi se termina muniția. Sau curentul electric. Am trăit liniștit o perioadă, eliberat de povara superstițiilor și a miturilor. Până când mi s-a șoptit conspirativ că există un sat în junglă. Și sub sat sunt tuneluri. Iar în tuneluri vezi lumea prin ochii personajului tău. Să mori tu? Îți dau foc la șură dacă chiulesc mâine de la școală și nu găsesc satul. Șura respectivă dăinuie și azi. O șură semeață, o șură-monument a Vietnamului necunoscut, o șură care amintește trecătorilor că există o junglă, în junglă e un sat și sub sat e un tunel în care stă Operation Wolf.

O OK, 0:1

MANSIONS OF MADNESS

ARKHAM
HORROR
FILES

Shoggothika

Pe voi, cei neinițiți în tainele horror-ului lovecraftian, vă avertizez: veți pierde tot. Sunteți doar biete bacterii în fața ororilor cosmice, batraciene sau nu. Cei Vechi își vor face mendeile cu voi în lumina rece a unei luni gheboase, veți rătăci printre construcții ciclopice noneuclidiene impodobite cu figuri geometrice imposibile și, după o lungă agonie, veți sfârși într-o celulă capitonată, la capătul unei frânghii împletite din cearșafuri. Poate veți salva lumea de amenințarea Celor Vechi și Mucegăiți sau poate că voi înșivă îi veți invita în Universul nostru, dar pentru voi sfârșitul va fi același. Balamucul și mormântul. Nu neapărat în această ordine, pentru cine a citit puțin Lovecraft. Drept urmare, când vă treziți aruncați în lumea lui Howard Phillips, fie ea și din carton populată cu NPC-uri și !ORORI!! COSMICE! de plastic, așteptați-vă la ce e mai rău. În sensul bun.

Springtime for Cthulhu

Mansions of Madness este cel mai nou boardgame de inspirație lovecraftiană ieșit din „uzinele” companiei

Fantasy Flight Games. Pentru cei care nu sunt la primul lor boardgame și au ceva experiență cu produsele FFG și ale altor companii, Mansions of Madness poate fi descris ca un hibrid ciudățel între Arkham Horror, Descent: Journeys in the Dark și Betrayal at House on the Hill. Nu vă spun nimic aceste titluri? Nu face nimic, voi încerca eu să vă luminez pe cât posibil. Arkham Horror este primul boardgame cooperativ pe care am pus mâna. Am avut un scurt review în revistă, dar o să vă reimprospătez totuși memoria. În Arkham Horror (boardgame-ul meu favorit, de departe), o echipă de investigatori încearcă să împiedice invazia unei entități supranaturale sigilând porți transdimensionale și uci-gând o armată de monștri înspăimântători „împrumutați” din Mythos-ul lovecraftian. Prin intermediul unor

cărți care declanșează diverse evenimente, jocul încearcă să împiedice investigatorii să-și atingă scopul. Nu de puține ori ai impresia că în spatele kilogramelor de carton se află o inteligență răuvoitoare, mult mai dură și eficientă în răutatea sa decât un oponent uman, iar dacă ești dotat cu nițică imaginație și la sfârșitul jocului pui cap la cap toate evenimentele și aventurile investiga-



rilor, vei obține o veritabilă povestioară horror în stil Lovecraft. Bun. Descent: Journeys in the Dark este un dungeon-crawler clasic, cu tablă de joc modulară, în care o echipă de eroi trebuie să îndeplinească un obiectiv specificat în cărțile cu aventuri, în timp ce Keeper-ul (un fel Dungeon Master cu sufletul negru ca păcura) le pune bețe în roate (capcane, monștri și așa mai departe). În Betrayal at the House on the Hill, joc produs de compania Avalon Hill, jucătorii explorează împreună un conac bântuit (construit din module alese aleatoriu). Pentru a asigura doza de paranoia atât de necesară unui horror, unul dintre jucători îi va trăda pe ceilalți la un moment dat.

Mansions of Madness a împrumutat de la fiecare câte ceva și a plusat cu o serie de elemente originale. Dacă Arkham Horror poate fi considerat echivalentul unui joc video sandbox, Mansions of Madness este RPG-ul semiliniar cu accentul pus pe regie, poveste și atmosferă. Cu micile cutscene-uri violente intermediare, atunci când o regulă mai vagă seamănă discordie între jucători. Jocul vine la pachet cu cinci povestioare horror cu iz de Lovecraft, povești care vor fi puse în scenă de către Keeper, jucătorul uman omniprezent și omniscient care trage sfurile, un fel de regizor al cărui scop e să-și ducă



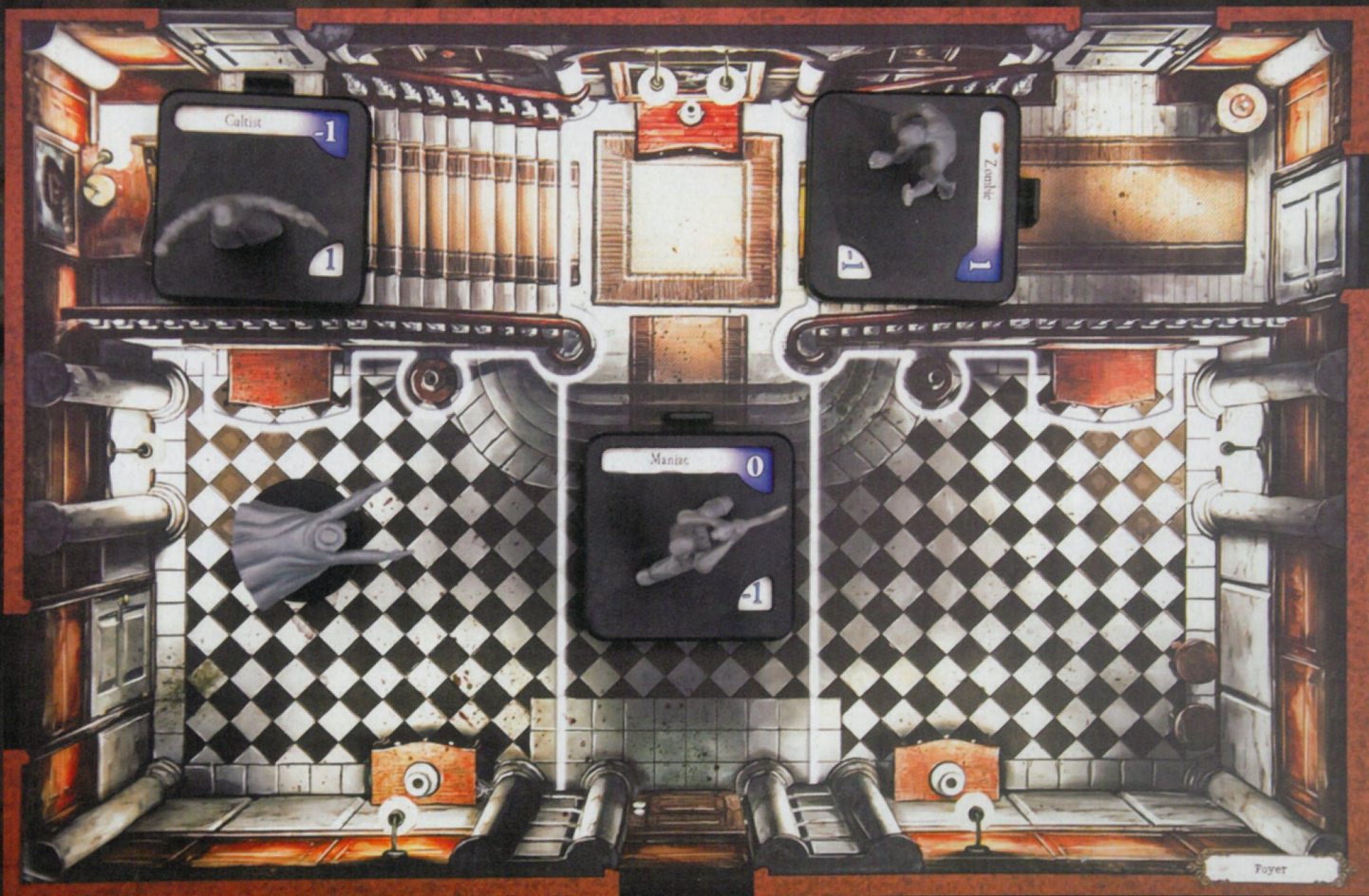
actorii în pragul nebuniei. Cealaltă tabără este cea a investigatorilor (minimum 2, maximum 4), care vor explora conacul (adică tabla de joc, construită modular după „planurile” corespunzătoare fiecărei povești din ghidul investigatorilor). Keeper-ul alege obiectivele poveștii, „însămânțează” harta cu obiectele și indiciile care trebuie descoperite de investigatori (conform unui plan prezentat în ghidul secret al keeper-ului) și, pentru a-și introduce cobaii în atmosferă, va citi cu voce tare prologul poveștii. Investigatorii (pe care îi veți recunoaște dacă aveți ceva ore de Arkham Horror la activ), plasați la intrarea în conac la începutul aventurii, vor fi nevoiți să străbată harta în lung și în lat în căutarea prețioaselor indicii (sunt trei în fiecare poveste, bine ascunse în camerele conacului) care, puse cap la cap, vor dezvălui obiectivul secret al keeper-ului, condițiile pentru victorie, povestea și motivul pentru care s-au luptat din greu cu blestemățiile aruncate în calea lor de către „regizor”. Interesant, investigatorii nu au tot timpul din lume pentru a explora conacul. Scurgerea timpului este marcată de cinci „event cards” (specifice fiecărei povești), care se întorc, pe rând, după un anumit număr de ture. Fiecare event card este un cui bățut în coșgiulele investigatori-

lor, care astfel vor trebui să se grăbească dacă vor să mai vadă lumina zilei. Iar graba îi îndeamnă pe oameni la lucruri nesăbuite, cum ar fi să se despartă de grup (un investigator solitar este cea mai apetisantă țintă pentru keeper). Fun, fun fun.

Pentru că se va ajunge și la confruntări, n-ar strica vreo două vorbe despre sistemul de combat. Față de aruncările a zeci de zaruri în Arkham Horror, luptele din Mansions of Madness sunt extrem de simple și logice. Există trei deck-uri de combat cards (câte unul pentru fiecare tip de creatură), iar când un investigator atacă un monstru (sau invers), jucătorul trage cărți din pachetul corespunzător până ajunge la una care descrie un atac pentru tipul de armă (Melee, ranged sau Unarmed) mănuit de jucător/monstru și urmează instrucțiunile tipărite (însoțite de un mic

flavour text care adaugă o savoare nebănuită luptelor). Vrajile sunt și mai simpatice. Există mai multe variante ale aceleiași vrăji, dar nu afli ce face decât după ce o castezi și o poți întoarce ca să citești instrucțiunile de pe spate. După ce ai rezolvat-o, tragi altă cărțuie din deck, pe care o poți citi doar după casting. Astfel, aceeași vrajă se comportă în mod diferit și niciodată nu știi dacă rezultatul e

La ZOO!



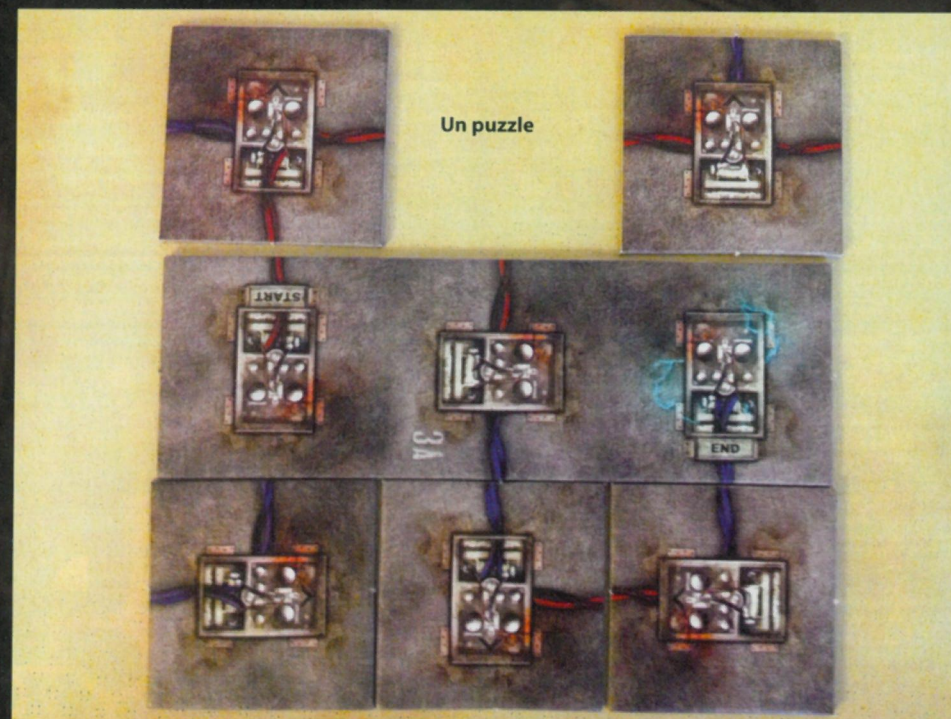


cel potrivit situației. Chiar și după ce „înveți” cărțile, surpriza tot se păstrează. Mi-a plăcut la nebunie sistemul de luptă din MoM (contribuie foarte mult la atmosferă) și parcă mi-aș fi dorit așa ceva și în Arkham Horror. Dar asta ar fi însemnat câteva sute de cărți în plus, și deja AH și expansion-urile au depășit mia.

Un element original, pe care veți ajunge ori să îl urâți ori să îl iubiți (unii se plâng că puzzle-urile întrerup curgerea jocului, eu încă nu mi-am format o părere, dar tind să îmi placă), este reprezentat de puzzle-uri. A naibii evoluție, minijocurile din jocurile video au ajuns și în boardgames. Next gen de-adevăratelea. Pe un ton mai serios, unele uși ale conacului se vor deschide doar după ce veți rezolva un puzzle destul de simplu: indicat de „lock card” (faptul că o ușă este încuiată este marcat de o carte cu un lacăt imprimat pe ea, așezată cu fața în jos în cameră peste cărțile cu obiecte și/sau indicii). Nu intru în amănunte, cert e că un puzzle va apela și la abilitățile investigatorului de plastic (Intellect) și la cele ale malacului care mută delicat soldățul de polimer. În alte cuvinte, degeaba figurina de plastic are 9 puncte de Intellect (sunt multe, în caz că vă întrebați), dacă tu ești o meduză. Și invers. Nu am spațiu să detaliez, sunt foarte multe de spus despre reguli, de aceea vă sfătuiesc să le descărcați de pe site-ul oficial (google Mansions of Madness). Cert e că, în teorie, MoM e unul la o mie, mai ales dacă ești fan Lovecraft. Și reușește să ofere o experiență extrem de plăcută. Practic ...

Regulile nebuniei

Practic trebuie să fii înzestrat cu o doză sănătoasă de imaginație și bunăvoință ca să obții maximum de plăcere din Mansions of Madness. Jocul îți dă înapoi exact ce ai investit în el. Nu cele trei sute de lei (atât costă), pe care oricum le vei economisi stând acasă și jucând MoM în loc să o arzi prin cărciumi jucând Captain Hook cu alcool scump, ci mă refer la o investiție emoțională și intelectuală. În alte cuvinte, va trebui să dai de la tine ca să primești ceva înapoi. Keeper-ul trebuie să viseze regulile



(nu e greu, MoM e o plimbare prin parc față de Arkham Horror) și să le dea jucătorilor exact cât pot duce, să-i toace încet, urmând să-i execute cu o mișcare de maestru. Sau, chiar dacă are victoria în mână, să-i lase să câștige dacă simte că e în interesul poveștii. După părerea mea, e mult mai important să spui o poveste frumoasă, plină de tensiune și suspans, decât să câștigi jocul în cinci ture și toată lumea să fie nemulțumită. La rândul lor, investigatorii trebuie să știe că, în lumea lui Lovecraft, forțele binelui mai și pierd, dar e foarte important cum pierd. O pot lua razna într-o fițuică de o pagină sau pot innebuni încet, dar sigur e elegant, într-un mic roman premiant. Așadar, de orice parte v-ați afla, nu interpretați regulile vagi în favoarea voastră, ci gândiți-vă la experiență per total. Nu fiți munckini, căci powergaming-ul în MoM este o experiență dezamăgitoare. De ce spun asta? Deoarece,

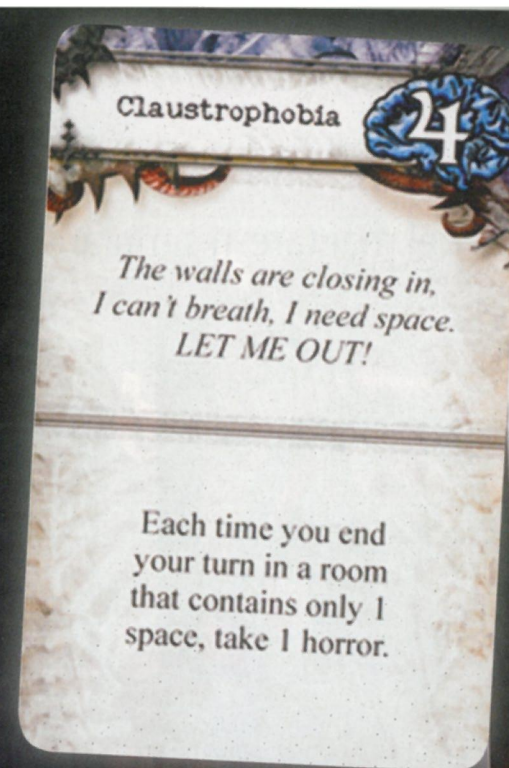
în buna tradiție Fantasy Flight Games (jucătorii de Arkham Horror știu cel mai bine), în foarte multe cazuri regulile nu sunt foarte clare, pot fi abuzate și îți pot da peste cap bunătațe de joc. Am avut și noi, la redacție, o experiență asemănătoare, când, după trei ore de joacă (în care ne-am simțit excelent), ne-am împotmolit într-o discuție interminabilă despre o regulă explicată prost în manual și interpretată mult mai prost de noi, iar tot avântul și tensiunea acumulată în cele trei ore s-au dus pe apa sămbetei, finalul fiind astfel ruinat complet. Partea cea bună este că, dacă aveți puțină răbdare, după câteva jocuri, când veți stăpâni regulile și jocul va curge natural, puteți elimina neclaritățile printr-o mică discuție în care stabiliți de la bun început cum vor fi interpretate regulile mai dubioase. Dacă am adus vorba de răbdare, considerați-vă avertizați: timpul de setup poate depăși

patruzeci de minute, iar orice scăpare (un indiciu plasat greșit, de exemplu) din partea keeper-ului poate strica povestea.

Rejucabilitate

Unul dintre dezavantajele unui joc video liniar este lipsa rejucabilității. Dacă Arkham Horror, un boardgame cu un element aleatoriu mult mai pronunțat decât MoM, are opt expansion-uri, închipuți-vă câte va avea Mansions of Madness dacă va prinde la public. Pentru că, la un moment dat (acel moment va sosi mult mai rapid decât în Arkham Horror), în special dacă jucați cu același grup, veți cunoaște în cel mai mic detaliu fiecare hartă și fiecare poveste cu toate variantele ei. Atunci doar un expansion vă mai poate salva. Am făcut un calcul sumar, și Mansions of Madness vă poate asigura în jur de 20 – 25 de sesiuni cu același grup, mai multe dacă schimbați tovarășii din când în când. Satisfăcător, zic eu, deși pentru jucătorii cu mult timp liber s-ar putea ca acest număr să nu însemne prea mult.

Înainte să închei, cred că ar trebui să spun câteva cuvinte despre conținutul cutiei, să știți ce materiale veți primi în schimbul celor trei sute de lei. Cea mai mare atracție este reprezentată de figurinele de plastic. Avem opt miniaturi (nevopsite) drăguțe și detaliate pentru cei opt investigatori (le puteți folosi și în Arkham Horror) și... stați să le număr... 24 de miniaturi pentru monștri. Tot nevopsite. O șmecherie care mi s-a părut foarte interesantă sunt standurile de plastic pe care sunt montate figurinele monștrilor. Abilitățile creaturilor sunt imprimate pe cartonașe care vor fi introduse în standurile de plastic. Astfel, investigatorii nu vor ști dacă cultistul pe care îl atacă are 5 sau 6 puncte de viață. Surprize peste tot. Mergem mai departe la cărți. Sunt multe, sunt mari și mici, sunt desenate superb (cred că o să-mi cumpăr albumul lansat de FFG), dar parcă sunt mai subțiri decât suratele lor din Arkham Horror. Recomand „îmbrăcarea” lor în plastic (pe tarabadejocuri.ro găsiți sleeves FFG pentru cărțile din MoM). Cartoanele care alcătuiesc harta sunt și ele superb decorate, par destul de solide (glumeam cu amicii că FFG a luat carton din cărți pentru tabla de joc), dar unii jucători au observat că unele tile-uri



sunt ușor vălurite. Jocul trimis la redacție n-a avut această problemă, deci cum vă e norocul. Oricum, pot fi îndreptate prin presare. Ultimele, dar nu cele de pe urmă, sunt cele peste 200 de token-uri de carton. Solide și ele. A, și UN SINGUR zar cu 10 fețe, deci adio aruncări cu 17 zaruri (pe bune, în AH am aruncat 17 zaruri, aveam nevoie de un singur 5 și... am luat-o razna în joc și în realitate). După cum vedeți, aveți o tonă de conținut, dar o problemă ar fi lipsa spațiului. Odată ce ați montat monștrii pe suport și ați „extras” token-urile, va fi aproape imposibil să reîmpachetați jocul în cutie. Sugerez soluții alternative de stocare (cutii compartimentate din magazinele de bricolaj). În concluzie, avem componente de calitate, dar se putea lucra mai mult la cutie. Dar nu-i bai, nici Arkham Horror nu e mai breaz.

Ftaghn!

Când am dat în damblaua boardgames-urilor, am ignorat un lucru foarte important. Nu poți juca un joc „de soțietate” de unul singur. Și aproape nimeni din anturajul meu nu practică străvechiul obicei al boardgaming-ului, motiv pentru care în „colecția” mea de



boardgames a rămas doar Arkham Horror. Pe care am încercat să-l prezint colegilor și unor amici (v-am mințit, AH se poate juca și solo, dar e mult mai plăcut în mai mulți), dar Koniec nici nu mai ține minte că l-am jucat. Deci se pare că nu a prins. Nu m-am mirat, deoarece AH, asemenea ororilor lui Lovecraft, nu e cunoscut ca un joc prietenos cu sapienșii începători și slabi de înger. Mansion of Madness, însă, le-a picat cu tronc din prima, iar în ultima săptămână (cea cu deadline-ul, când aici se MUNCETE!) m-au tot bătut la cap pe YM să mai încingem o sesiune. Semn că mărețul Cthulhu nu doarme, iar cei de la Fantasy Flight Games au reușit în sfârșit să scoată un boardgame lovecraftian atrăgător pentru cei mai noi în acest hobby. Pentru fanul Lovecraft cu ceva prieteni, este, desigur, un must buy. Obișnuit cu nebunia, omul cu dragoste de horror cosmic batraciano neeuclidian și ciclopici îi va ierta negreșit scăpările.

■ cioLAN

TARABADEJOCURI.RO



Thrustmaster T500 RS

Cel mai tare-n simulare



Ofertant: Thrustmaster T500 RS: www.shop4pc.ro Preț: 2150 lei

Poate v-am mai spus, am tricou cu Thrustmaster, am cană de ceai cu Thrustmaster, am joystick Thrustmaster și volan Thrustmaster. Am testat, de-a lungul anilor, toate volanele lansate de Thrustmaster. Cum s-ar spune, sunt oarecum fan Thrustmaster. Motiv pentru care am fost foarte fericit să pot pune mâna pe T500 RS, cel mai recent volan produs de această firmă cu tradiție în domeniu. Iar fericirea aceasta s-a datorat în bună parte faptului că, altfel decât într-un test, nu am nici o șansă să mai am plăcerea de a folosi acest model – costă peste 2000 de lei... Deci, cu mulțumiri distribuitorului din România că mi-a lăsat în test acest volan vreme suficient de îndelungată pentru a-mi face o idee cât mai completă asupra calităților sale – și pentru a-l acoperi de balele care mi-au curs pe dânsul – este momentul să încep a vă împărtăși din experiența deosebită de care

am avut parte cu această ocazie.

În primul rând, trebuie să vă spun simplu:

Thrustmaster T500 RS este un volan superlativ, mare, atât postamentul său, cât și volanul propriu-zis cu diametrul de 30 de centimetri, dar și pedalierul, greu de 7 kilograme, în întregime făcut din metal. Chiar trebuie să fii atent când îl transporti și montezi, nu ai vrea să-ți cadă pe picior... Nu doar la vedere, dar și la atingere și în utilizare, impresia de soliditate este permanentă. Pur și simplu, T500 RS este cel mai rigid, tăpân, zdravăn, solid dispozitiv de control destinat jocurilor pe care l-am folosit vreodată.

Pentru tălpi

Pedalele sunt și ele rigide, cu arcuri puternice, în special frâna care este greu de apăsat până la capăt. Senzația oferită de pedale este realistă, iar faptul că arcurile sunt puternice ajută la finețea controlului mașinii din accelerație și frână. De altfel, întotdeauna am considerat că o accelerație un pic mai greu de apăsat este preferabilă unei accelerații flasce, care încurajează comportamentele de începător, adică folosirea a numai două poziții ale pedalei: neapăsată și apăsată până în fund. Cu pedalele din dotarea unui T500 RS am putut controla cu mare finețe cele mai mici nuanțe ale accelerației și frânei, reușind să duc și să mențin mai ușor la limită o mașină decât cu alte volane.

Pentru a ușura și mai mult folosirea cât mai eficientă a pedalelor, acestea oferă posibilități suplimentare de configurare, modificare și reglaj. Spre exemplu, fața fiecărei pedale, adică piesa pe care o atingem cu piciorul când apăsăm, poate fi montată pe trei poziții ca înălțime – joasă, medie și înaltă, dar și pe trei poziții în lateral. Astfel, vă puteți adapta

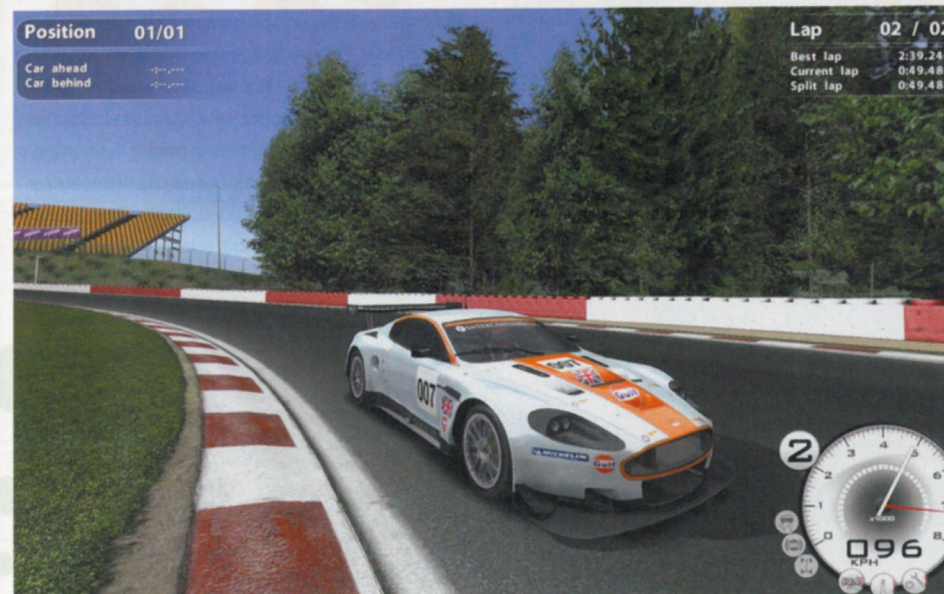
foarte ușor pedalele pentru caracteristicile voastre antropometrice particulare. Eu, spre exemplu, mi-am montat fețele pedalelor accelerației și frânei cât mai în dreapta, iar fața pedalei de ambreiaj cât mai în stânga, toate la înălțime medie. În plus, pentru toate cele trei pedale, puteți schimba unghiul făcut de fața pedalei cu pârghia acesteia, deoarece între cele două se află o piesă de plastic ale cărei suprafețe fac un mic unghi. Într-o poziție, această piesă determină un unghi mai mare între pârghia pedalei și fața acesteia, dar rotită cu 180° aceeași piesă creează un unghi mai mic între pârghia pedalei și fața sa.

Mai mult decât atât, dacă vreți ca frâna să fie și mai greu de apăsat, în pachetul T500 RS veți găsi un kit de montaj al unui arc mai puternic. Iar dacă vreți să scurtați cursa pedalei de frână, tot în pachet este livrat și un limitator ce se poate monta foarte ușor pe postamentul pedalei de frână. Poziția limitatorului este, la rândul ei, reglabilă.

Iar dacă atâta nu era de ajuns, Thrustmaster ne dă lovitura de grație: pedalele pot fi așezate și invers!!! De multă vreme, în comunitatea pasionaților de simulatoare auto există obiceiul de a face moduri prin care pedalele să fie așezate și invers. Practic, poziția obișnuită „din fabrică”, a pedalelor, cu postamentul acestora sub călcâi, este specifică pentru monoposturi, precum cele de Formula 1. Poziția inversă, în care pedalele sunt așezate cu postamentul în față și în sus, nu culcat sub călcâi și nici măcar pe podea, este cea folosită la turisme și automobilele de clasă GT. Aceasta din urmă nu era posibilă până acum decât cu modificări create de utilizatori. De acum, însă, avem pedalele de la Thrustmaster T500 RS, ce pot fi așezate în ambele poziții, fără nici un efort.

F1 sau GT

Singura operațiune ce trebuie făcută pentru a schimba poziția setului de pedale de la cea de F1 la cea de TC sau GT este de a demonta placa de suport pentru călcâi de pe cadrul pe care se află și a o monta pe cadrul perpendicular pe acesta – simplu și rapid. Este posibil să



simțiți după aceea nevoia de a regla fin pozițiile pedalelor, ceea ce este ușor de făcut, după cum a descris mai înainte în acest capitol. Am observat că, în ambele poziții ale pedalierului, există poziții ale componentelor pedalelor ce pot fi reconfigurate în așa fel încât pedalele să fie bine adaptate dimensiunilor picioarelor voastre. În general, pedalele volanului T500 RS sunt gândite foarte bine pentru adaptabilitate și pentru reconfigurarea rapidă și lejeră – o reușită a designului și proiectării ingineresti.

Iar succesul designului se reflectă și în capacitatea pedalierului de a sta nemișcat pe o suprafață, chiar și la acționarea a două, chiar trei pedale simultan. Datorită greutății, această stabilitate a pedalierului este crescută, iar suporturile sale cauciucate își aduc și ele aportul în acest sens. Totuși, este important ca suprafața pe care așezați pedalierul să nu fie alunecoasă, ba chiar să fie un pic aderentă. Am observat că, la așezarea pe covor a pedalierului, acesta rămâne stabil chiar și la aplicarea teh-

nicii heel-n-toe, ce presupune apăsarea simultană a frânei cu călcâiul piciorului drept, în timp ce vârful acestuia acționează accelerația.

Pe de altă parte, mi se pare de bun simț să luăm în considerare și afirmația producătorului Thrustmaster, care consideră că un volan precum T500 RS își are locul montat într-un cockpit – fie că este vorba de un cockpit deja disponibil comercial pentru gameri, fie că e vorba de unul ad-hoc, făcut prin mijloace artisanale (eu lucrez acum la un cockpit pentru mine). Totuși, cea mai bună amplasare pentru un pedalier de volan este într-un cockpit, în care este fixat rigid cu șuruburi. Iar pedalierul unui Thrustmaster T500 RS, cu arcurile sale puternice, merită un loc într-un cockpit. Ca de altfel, și volanul propriu-zis. De aceea, producătorul a prevăzut în baza volanului două găuri filetate, pentru ca volanul să poată fi solid prins în șuruburi de un postament. S-ar putea să fie nevoie de o asemenea prindere...

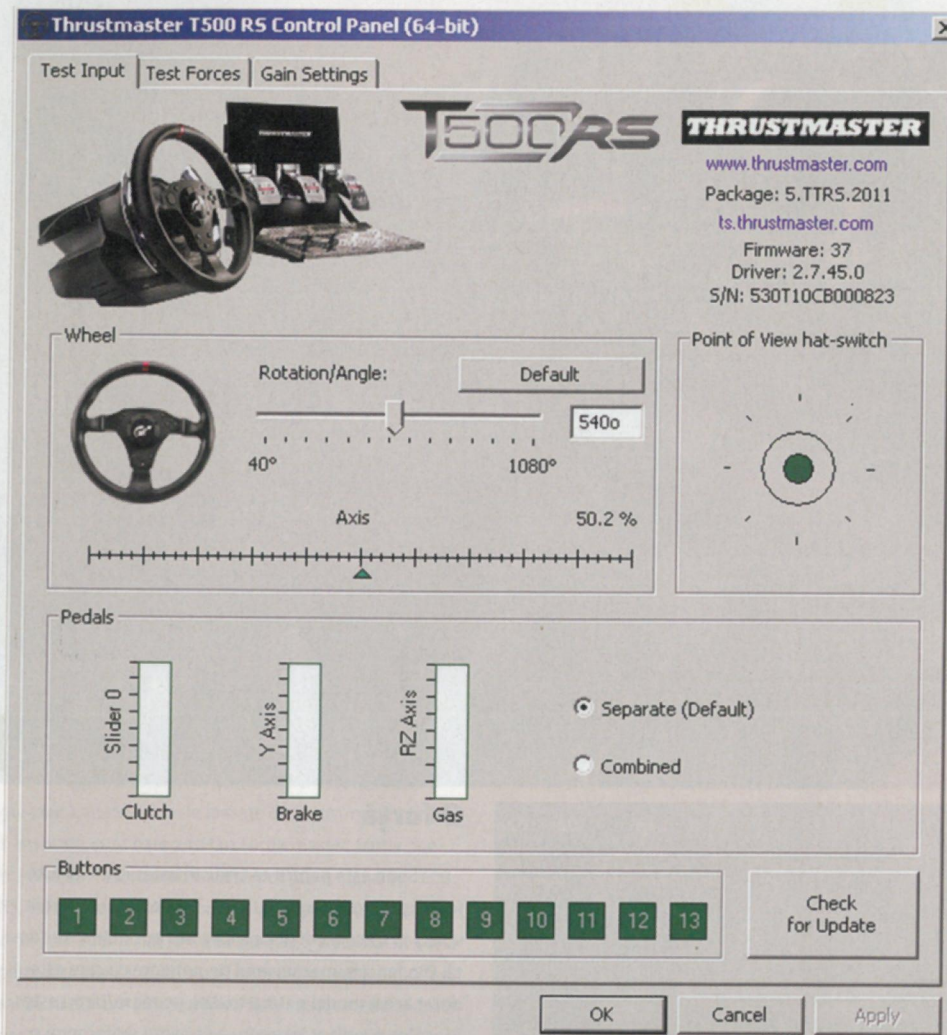
O forță

Spun asta pentru că Thrustmaster T500 RS este foarte puternic. Cu certitudine, este cel mai puternic volan cu force feedback pe care am pus mâna vreodată. Din fericire, mecanismul de prindere cu care este dotat acest model pentru fixarea pe masă/birou este ingenios gândit atât pentru a distribui uniform pe o suprafață mare sarcinile ce acționează asupra volanului în timpul utilizării, cât și pentru a aplica o forță de strângere considerabilă. Astfel, fixarea de masă a volanului se face rigid și sigur. Ceea ce, repet, este mai mult decât necesar în cazul T500 RS, deoarece acest volan este FOARTE puternic.

Se pare că Thrustmaster nu a glumit sub nici o formă atunci când a făcut publice specificațiile motorului cu care este dotat acest volan: este vorba despre un motor electric destinat aplicațiilor industriale, cu putere de 65 watt. Iar avertismentele din manualul volanului nu sunt deloc exagerate – sub nici o formă nu ai vrea ca volanul să-ți prindă mâna atunci când se autocalibrează la pornirea Windows-ului, mai ales dacă puterea este setată la maxim. Deci, niciodată nu trebuie să vă băgați mâna prin interiorul volanului, țineți-o PE volan sau de parte de el dacă veți ajunge în proximitatea unui T500 RS. Avertismentul este foarte serios pentru cei care au copii, ce trebuie obligatoriu ținută la distanță de monstrul de la Thrustmaster și supravegheați permanent când sunt în preajma lui, dacă acesta este conectat la USB și alimentat cu curent.

De altfel, prima mea impresie, până când m-am mai documentat, am mai experimentat și am configurat și reconfigurat prin jocuri setările de force feedback, a fost aceea că biroul meu este departe de specificațiile de rezistență necesare pentru un T500 RS – se mișcă și scârțâia din toate încheieturile la viraje și la corecțiile de traiectorie bruște, asta ca să nu mai vorbesc de impactul

Testarea pedalelor și volanului, precum și reglarea unghiului maxim de rotație, în panoul software de control al T500 RS.



LIMITAREA FIZICĂ A ROTAȚIEI

Thrustmaster T500 mi-a făcut o surpriză foarte plăcută în timp ce, intrat în panoul lui software de control, am tras cu mouse-ul de cursorul de reglaj al unghiului de rotație a volanului. În acel moment am auzit un sunet discret, de motoră acționând un mecanism. Hmm, mi-am spus, doar nu?... Nici nu cutezam să sper că așa ceva este posibil, așa că nu mi-am dus gândul mai departe. Doar în momentul în care am rotit volanul până la noua limită pe care o setasem din panoul software de control, mi-am dat seama că bănuiala mea se adevărește. La noul capăt al cursei volanului acesta se oprește ca într-un zid, ca să zic așa, și nu poate fi rotit mai departe. Să vă explic.

Toate celelalte volane de pe piață, care oferă unghiuri de rotație mari, se opresc complet, rigid, numai la maximum unghiului de rotație pus la dispoziție de volan. Spre exemplu, Logitech Driving Force GT oferă un unghi maxim de rotație de 900°. El se va opri total, fără a putea fi mișcat mai departe, numai la capătul unei rotații de 900°. Însă, dacă setați din softul de control al DF GT ca unghiul maxim de rotație să fie mai mic de 900°, să zicem, îl reglați la 270°, când ajungeți la limitele de rotație la 270° volanul nu se oprește rigid, total, ca într-un obstacol fizic. Nu, volanele ca Logitech DF GT, adică majoritatea, folosesc o blocare în software, nu în hardware, la limitele de

rotație mai mici decât cea maximă fizic. Or, blocarea în software nu este totală, ea se manifestă doar ca o creștere semnificativă a rezistenței opuse la rotație de către volan, odată ajuns la limita de rotație reglată de utilizator. Sincer, nu am fost niciodată mulțumit cu această soluție.

Și tocmai de aceea am fost entuziasmat de faptul că Thrustmaster a adoptat o soluție hardware la această problemă. Practic, a fost introdus un motoră suplimentar, a cărui sarcină este de a acționa un mecanism fizic de limi-

tare a unghiului maxim de rotație al volanului. Asta am auzit când am reglat unghiul maxim de rotație al volanului la o valoare mai mică de 1080°: motorășul care reglează în hardware unghiul maxim de rotație. Rezultatul? La orice unghi maxim setat pentru rotația volanului, la capătul cursei oprirea acestuia este rigidă, completă, ca și cum aceea ar fi configurația hardware din fabrică a volanului. Senzația este net superioară, oferind realism și sporind precizia în folosirea volanului.



cu alte mașini sau cu gardurile de protecție de la marginea circuitului. Ba chiar și la ieșirile în decor, ori la trecerile viguroase peste vibratoarele de pe marginea virajelor, trepidațiile induse de volan în birou erau de-a dreptul alarmante...

Îmblânzirea bestiei

Dar, după depășirea primului șoc, a urmat etapa de înțelegere a animalului. Cum să vă spun, la un volan cu force feedback obișnuit, forțele nu sunt foarte mari, ele sunt mai mult simbolice, destinate în special pentru a îți oferi informație despre ce se întâmplă cu mașina pe circuit. De aceea, la volanele obișnuite setările de force feedback sunt importante, dar nu vitale, ele nu pot afecta grav jucabilitatea unui simulator sau genera situații neplăcute fizic. T500 RS, în schimb, este conceput pentru reda comportamentul oricărei mașini, inclusiv al uneia vechi cu direcție neasistată. De fapt, chiar direcția unui camion vechi fără de servouri poate fi simulată din gros cu T500 RS...

Așa se face că este necesar să înțelegeți setările de force feedback specifice fiecărui simulator și să experimentați până reușiți să găsiți cea mai potrivită configurație pentru T500 RS. Și o veți găsi cu siguranță, pentru că din T500 RS se poate obține orice cu ajutorul setărilor. Eu am urmat linia clasică: în panoul software de control al volanului, am dat la maximum toate forțele. Cu T500 RS această setare poate părea sinucigașă, în special dacă ai mâna în locul nepotrivit atunci când acesta se autocalibreză la pornirea Windows-ului – să nu o ai, fii atent! De ce este bine să ai forțele date la maxim în setările din driverul volanului, în general? Pentru că astfel toate forțele, inclusiv cele de detaliu, vor fi „livrate” fără atenuare către jocuri. Filtrarea ulterioară, echilibrarea forțelor și

Pedalele sistemului T500 RS, în poziția de tip GT



selectarea detaliilor „de feeling” pe care le considerați necesare se va face întotdeauna din secțiunea de opțiuni a simulatorului auto – presupunând că acesta oferă suficienți parametri pentru configurarea force feedback-ului, ceea ce este adevărat pentru seria Race de la Simbin și pentru Netkar Pro, rFactor și LFS.

Ei bine, după ce am studiat ceva documentații și am consultat forumurile de profil, am purces la experimente prelungite în Race 07/GTR Evo/Race On/STCC2. Treptat, am reușit să aduc volanul exact acolo unde doream. T500 RS a dat dovadă de forță și detaliu, de viteză extraordinară de reacție și de dinamică fără precedent. Este uimitoare combinația de finețe și forță brută de care acest volan este capabil după ce este setat corespunzător în jocuri. Nu am întâlnit niciodată până acum o asemenea îmbinare între software și hardware într-un joc, care să îmi ofere atât informația asupra mașinii și terenului pe care aceasta rulează, cât și unealta necesară pentru a reacționa și acționa în consecință.

Am reușit astfel să-mi reduc timpii pe tură din primele încercări, uneori cu până la o secundă. Un aport important în acest sens și-l aduce, în opinia mea, precizia volanului T500 RS, care oferă o rezoluție a informației transmise simulatorului auto de 65536 de valori, spre deosebire de câteva sute la volanele obișnuite. Senzorul responsabil de o asemenea precizie este unul magnetic, care nu doar că oferă finețe, dar este, sub aspect mecanic, aproape fără moarte, deoarece uzura este ca și inexistentă.

Așa se face că am simțit efectiv că volanul îmi permite să pun mașina cu precizie pe o anumită trasă, transmițându-mi în același timp cu acuratețe prin force feedback toate informațiile necesare pentru a reuși abordarea respectivei trase. Iar echilibrarea supravirării prin contravirare este extraordinar de rapidă, exactă și eficientă cu T500 RS, este mult mai ușor să faci derapaje controlate și drift cu acest model de la Thrustmaster.

Dar, cred că lucrul cel mai important, și până la urmă suprema reușită a T500 RS, este acela că îți dă senzația pe care ți-o oferă și o mașină sport: aceea că în mâinile tale se află o bestie plină de putere, ce oricând

poate să-ți facă dovada

forței sale covârșitoare, dar care poate fi stăpânită impecabil prin finețe, talent și inteligență. De aceea, pot spune că T500 RS nu este pentru oricine, nu este o jucărie pentru arcadeuri, ci o unealtă desăvârșită destinată pasionaților de simularea auto, care au deja o anumită experiență în domeniu.

Problema din Paradis

Well, de la prima vedere este clar că T500 RS este un volan pentru PS3 – are toate butoanele specifice unui controller de PS3, și încă ceva pe deasupra. Dar, ciudat mi se pare faptul că în foarte puține locuri spre deloc Thrustmaster pomeniște faptul că T500 RS este un volan hibrid, atât pentru PS3, cât și pentru PC. Mai mult, mi se pare absolut idiot faptul că pe site-ul oficial Thrustmaster, T500 RS este listat strict la volane pentru PS3, deși are driver și software excelent de control pentru PC, inclusiv Windows 7 – pe care l-am și testat fără probleme. E ca și cum producătorul ar face orice numai să piardă cumpărătorii cu PC-uri. Sincer, eu văd o piață mare pentru T500 RS în special în sectorul de PC-uri, repet, acolo unde sunt adeverații pasionați de simularea auto, nu pe console, unde încă nu avem decât tentative de simulatoare, convingătoare, but not there yet. Știu că arată bine să ai logo-ul GT pe volan, dar faptul că T500 RS este volanul oficial Gran Turismo la momentul actual nu cred că ar trebui să determine „ocultarea” compatibilității acestui produs cu titlurile de vârf ale simulării auto – pe care le găsiți pe PC.

Altă ciudățenie a T500 RS mi s-a părut a fi soluția tehnică pentru schimbătorul de viteze. Acesta este secvențial, sub formă de padele situate în spatele volanului. Padelele sunt fixe, ele nu se rotesc odată cu volanul. Ceea ce duce la o mare problemă. Volanul se poate roti complet cu până la 1080°, cea mai mare valoare pe piață de până acum – ceea ce este bine. Dar, asta te lasă de foarte multe ori cu mâna care trebuie să schimbe viteza în aer, la propriu, pentru că nu poți ajunge la padele schimbătoare de viteze. Chiar și după ce

te obișnuiești, tot e greu spre foarte greu să reacționezi rapid, mai ales în timpul virajelor mai strânse sau șicanelor mai largi. Deși padelele sunt foarte late, asta nu ajută suficient.

Soluția este schimbătorul de viteze clasic, pus la mână dreaptă, în felul în care o fac Logitech G27 sau sistemele Fanatec. Din păcate, un astfel de schimbător nu există la T500 RS, și asta este o mare lipsă atunci când vrei să folosești volanul pe o rotație mai mare de 220°. Există zvonul că Thrustmaster ar urma să lanseze un astfel de schimbător, separat de pachetul T500 RS. Ar fi bine să fie așa, chiar dacă ar însemna bani în plus de cheltuit. Pentru cine și-l poate permite, T500 RS merită cu vârf și îndesat fie și numai ca volan și pedale, la care face să adaugi ulterior un schimbător de viteze clasic, în H sau secvențial.

Există și acum soluții de sine stătătoare, precum schimbătorul Act Labs RS, cele de la Frex (foarte scumpe!) sau un Lightning SST, care ar merge minunat pe lângă un T500 RS. Există o singură problemă – compatibilitatea. Este posibil ca aceste schimbătoare să nu poată fi folosite pe console. Ba chiar pe PC, unele jocuri nu le recunosc și nu le pot folosi – spre exemplu, Shift 2

Pedalele sistemului T500 RS, în poziția de tip monopost (F1).



T500 RS ȘI GT5

T500 RS este noul volan oficial al seriei Gran Turismo. Fără chestie, japonezu' și-a declarat entuziasmu' și determinarea în legătură cu senzațiile pe care T500 RS trebuie să le ofere jucătorilor, toate bune și frumoase, dar ce se simte la mână? Păi, în primul rând trebuie spus că au apărut patch-uri care au pregătit GT5 pentru folosirea unui T500 RS, motiv pentru care acest volan apare acum în lista de dispozitive de control suportate de joc. Numai că acesta este numai începutul în „împuparea” volanului cu GT5. De ce spun asta?

Consola PS3 nu oferă utilizatorilor mijloace software extensive de configurare a unui volan. De fapt, nu o face deloc, lăsând această sarcină în seama jucătorilor. Din start, asta te privează de panoul software de control pe care T500 RS ți-l oferă pe PC. Numai că jocurile de consolă sunt cam minimaliste când vine vorba de configurări de orice fel – deh, targetul nu trebuie obosit cu pagini de parametri și reglaje... sau cu măcar vreo 6-7 setări esențiale...

Nici GT5 nu face excepție sub acest aspect, ceea ce lasă toată configurarea în trei setări de realism – una din ele fiind Simulation – urmată de o setare de Steering Power Assist și una de putere a force feedback-ului. Am optat pentru simulare, am pus Steering Power Assist pe Off și intensitatea force feedback-ului pe 4. Wrong. Nu am brațe de camionagi. Sorry. Nu îmi exersează brațele, doar abdomenul și picioarele – iar când stai pe scaun, acestea contează mai puțin. Bănuind

că orice valoare mai mare ar fi însemnat prea multă sudoare în curse, am redus puterea force feedbackului la minim, adică la 1. Almost there, mi-am spus după o tură de test. Așa că am pus și Steering Power Assist pe ON – ceea ce mai atenuază forțele din viraje, se pare. Aproape bun așa, poți face o cursă fără să ai febră musculară, dar forța necesară este în continuare un pic prea mare pentru realism și confort. Se poate juca în aceste condiții, dar eu cred că oamenii de la Polyphony Digital au subestimat forța volanului T500 RS și au supraestimat-o pe cea a brațelor noastre.

În afară de acest aspect, însă, comportamentul T500 RS în GT5 a fost ireproșabil. Încă o dată am fost șocat de finețea, precizia și realismul acestui volan. Iar felul în care a fost configurat în GT5 ca urmare a colaborării dintre Thrustmaster și Polyphony Digital este stelar. E altă viață, față de Logitech DF GT. Literalmente m-am jucat (sic!) din direcție și frâne, zburând în derapaje controlate pe care înainte nu le puteam face decât cu mare greutate. Contravirarea din volan pentru a compensa supravirarea este o plăcere, o bucurie greu de redat în cuvinte. Volanul reacționează rapid și perfect proporțional cu rotația direcției mașinii, la zecime de grad. Am

avut mici dificultăți la început, pentru că în GT5 unghiul de rotație maxim setat în joc, ce nu poate fi schimbat, este de 1080°. Dar, după ce m-am obișnuit cu această setare, m-am delectat cu finețea și rezoluția sporite oferite atât de posibilitatea rotirii de mai multe ori a volanului pentru virajele problematice, cât și de senzorul magnetic cu codare pe 16 bit din volan. Iar mașina se simte perfect în volan, știi în permanență exact ce se întâmplă cu automobilul pe care îl pilotezi pe circuit, ai senzația că interacționezi cu un sistem de direcție real – cu excepția forței un pic prea mari.

Totuși, la sfârșitul unei plăcute zile de teste pe PS3, am rămas cu senzația ușor haioasă că Thrustmaster T500 RS este, ca volan, mai bun decât este GT5 ca simulator... Cred în continuare că T500 RS are mai mult de oferit decât ca volan de GT5, iar asta o poate face, deocamdată, numai pe PC.

Unleashed, la momentul scrierii acestor rânduri, nu acceptă astfel de schimbătoare de viteze. So, Thrustmaster, we have a problem! Din fericire, însă, în simulatoarele consacrate se pot folosi schimbătoare de viteză third-party.

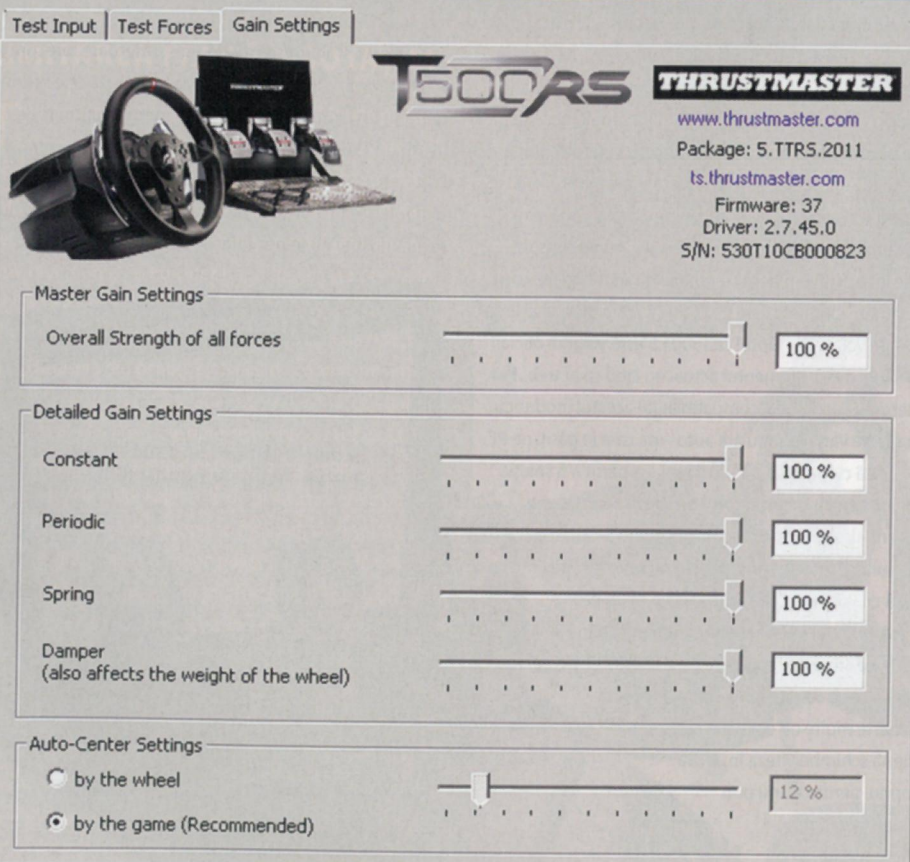
De câțiva ani încoace am avut anumite rezerve privind fiabilitatea volanului de la Thrustmaster. Evident, când este vorba de un volan de peste 2000 de lei, aceste rezerve tind să capete o greutate suplimentară. Așa se face că am căutat să primesc un răspuns sincer de acolo de unde trebuie, și am aflat că T500 RS este un produs dintr-o clasă superioară sub fiecare aspect, inclusiv cele ale calității constructive și fiabilității. După toate semnele, am încredere în această informație. Iar asta aduce Thrustmaster TS500 RS în topul recomandărilor mele, în opinia mea acest volan fiind un remarcabil unicat prin ceea ce oferă pasionaților de simulatoare auto.

P.S. Știu că ar fi trebuit să compar T500 RS cu G27 de la Logitech. Dar, de atâția ani de când a apărut G25 și mai apoi G27, Logitech nu ne-a trimis la test nici un exemplar. Înțeleg că nu ne distingem între celelalte publicații din România dedicate jocurilor, deoarece, din nefericire, suntem singurii de ceva vreme și deja nu se mai vede copacul din cauza arborelui. Atunci, oare cum de ne-a văzut distribuitorul Thrustmaster și ne-a trimis un exemplar la test înainte chiar de a ajunge T500 RS la vânzare?...

Marius Ghinea



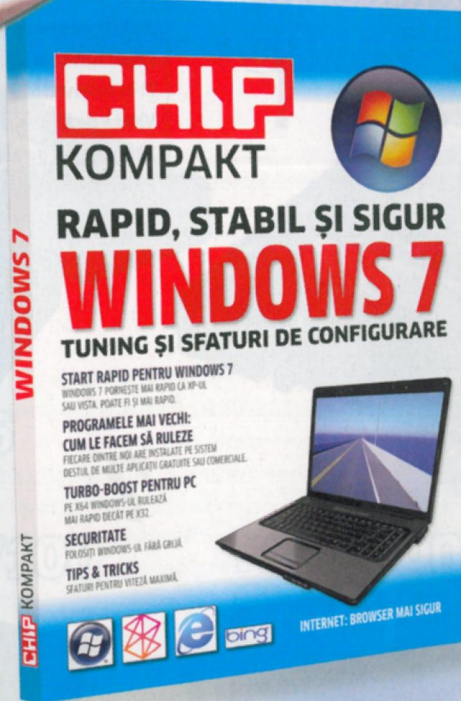
Thrustmaster T500 RS Control Panel (64-bit)



Reglajele de force feedback în panoul software de control al T500 RS

Colecția **CHIP KOMPACT** te invită să descoperi:

EDIȚIE LIMITATĂ



OFFICE 2010

Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.

PHOTOSHOP CS5

Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5.

WINDOWS 7

Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru popularul sistem de operare Windows 7.

500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE

Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Oricare dintre aceste cărți este oferită acum la numai

19.98 lei/buc.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara.

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

Folosiți-vă camera din aparatul foto pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode – Symbian

Scanezi codul de mai jos



UPGRADE ACCESIBIL - SSD

O placă de bază sau o placă video nu reprezintă un upgrade accesibil tuturor, dar un SSD vă va reda cu siguranță încrederea în puterea vechiului sistem.

Odată cu lansarea SSD-urilor, hard diskurile, pe care le considerăm simple medii de stocare chiar dacă sunt din ce în ce mai încăpătoare, nu mai sunt cele mai eficiente gazde pentru un sistem de operare. Datorită componentelor în mișcare care se află într-un hard disk, acesta are nevoie de un timp de încălzire. În momentul în care sistemul intră în stand by sau pur și simplu nu mai este folosit, pentru a reveni la randamentul inițial, capul de citire al hard diskului trebuie să se pună din nou în mișcare, să se plimbe până ajunge la informația căutată și să înceapă să o citească. La SSD-uri soluția este cu totul alta. Datorită faptului că nu mai sunt componente în mișcare, toată activitatea se rezumă la două componente: controllerul de memorie și cipurile efective pe care se stochează informația. Pentru a vă face o părere, este suficient să vă gândiți că timpul de acces la informație în cazul unui HDD performant este de 10 milisecunde, în timp ce timpul de acces al unui SSD este de 0,09 milisecunde. Dacă tot am ajuns să fim ghidați de rate de transfer odată cu evoluția abonamentelor de internet, trebuie reținut că un hard disk are o rată medie de transfer de aproximativ 60 MB/s, cu un apogeu de aproximativ 110 MB/s în anumite condiții. Un SSD, în schimb, poate atinge viteze chiar și de 250 MB/s. Dacă în urmă cu aproximativ 2 ani SSD-urile nu erau extrem de atractive când venea vorba de scriere, acum situația s-a remediat complet cu ajutorul unui nou controller intitulat SandForce. În altă ordine de idei,

noile medii de stocare nu mai sunt în perioada de început.

În practică, utilizarea SSD-urilor se reflectă într-un timp de pornire pentru Windows cu până la 40-50% mai mic, într-o instalare de OpenOffice cu 41% mai rapidă, dar mai ales într-un timp de pornire mult mai mic când vine vorba de jocuri sau alte programe. Dacă un hard disk obișnuit este aproape tot timpul zgomotos, un SSD nu generează niciun fel de zgomot, deoarece nimic nu se mișcă înăuntrul cutiutei metalice. Dacă la un sistem desktop variația de câțiva wați când vorbim de consumul unui hard disk nu afectează foarte mult factura, scăderea de consum de la 3-7 wați până la sub 1 watt mărește sesizabil autonomia unui notebook.

Singurul impediment în calea implementării unui SSD în vechiul sistem este prețul, însă odată cu trecerea timpului, prețurile de aproximativ 25 de ori mai mari pentru aceeași capacitate probabil se vor micșora. În altă ordine de idei, dacă reușiți să investiți într-un SSD, efortul se va reflecta într-un sentiment de înviore pentru toată experiența de utilizare a unui PC, desktop sau portabil. Nu mai rămâne decât să vedeți pe pielea voastră ce înseamnă rate de transfer egale și cu 250 MB/s când transferați un film și atunci cu siguranță veți fi convingeți de beneficiul investiției.

Alexandru Puiu

Corsair Force CSSD-F180GB2-BRKT

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 180 GB
Preț estimat: 1585 lei
Viteză de citire/scriere: 264/256 MB/s
Timp mediu de acces: 0,12 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,6/0,8

Corsair Force CSSD-F120GB2-BRKT

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 120 GB
Preț estimat: 933 lei
Viteză de citire/scriere: 265/256 MB/s
Timp mediu de acces: 0,11 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,9 / 1,2

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 64 GB
Preț estimat: 563 lei
Viteză de citire/scriere: 254 / 254 MB/s
Timp mediu de acces: 0,19 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,3 / 0,8

A-Data S599 (AS599S-64GM-C)

2

4

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 60 GB
Preț estimat: 490 lei
Viteză de citire/scriere: 234/165 MB/s
Timp mediu de acces: 0,16 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,4 / 1,2

OCZ Vertex Turbo (OCZSSD2-1VTXT60G)

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 30 GB
Preț estimat: 364 lei
Viteză de citire/scriere: 204/147 MB/s
Timp mediu de acces: 0,17 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,4/1,1

OCZ Vertex (OCZSSD2-1VTX30G)

5

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 40 GB
Preț estimat: 453 lei
Viteză de citire/scriere: 182/39 MB/s
Timp mediu de acces: 0,10 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,6 / 1,6

Intel X25-V SSDSA2MP040G2R5

7

Kingston SSDNow V+ Drive (SNV225-S264 GB)

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 64 GB
Preț estimat: 720 lei
Viteză de citire / scriere: 220 / 137 MB/s
Timp mediu de acces: 0,62 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,2 / 1,5

8

Kingston SSDNow V100 SV100S2128G

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 128 GB
Preț estimat: 849 lei
Viteză de citire / scriere: 245 / 220 MB/s
Timp mediu de acces: 0,55 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 1,2 / 4

9

Kingston SSDNow V100 SV100S2128G

SPECIFICAȚII:
Capacitate: 256 GB
Preț estimat: 1950 lei
Viteză de citire/scriere: 231 / 113 MB/s
Timp mediu de acces: 0,41 ms
Puterea consumată în așteptare-operare: 0,5 / 3,2

10

Alienware M11X

Cel mai puternic dintre cei mici

Dacă unele companii se străduiesc să creeze cel mai subțire notebook sau cel mai autonom când vine vorba de baterie, Alienware a creat cel mai puternic notebook de 11,6 țoli.

Chiar dacă ne-am obișnuit să asociem ideea de gaming portabil doar cu sisteme masive, impresionante, care nu sunt foarte ușor de transportat, Alienware, divizia high-end de la Dell, s-a hotărât să spargă tiparul cu o gamă de laptopuri extrem de originale.

Intitulat Alienware M11X, cu subtitlul cel mai performant notebook cu o dimensiune a panoului de sub 15 țoli, micuțul laptop este o unealtă perfectă pentru gaming portabil. Are o grosime de 32,7 mm și o greutate de 1,99 kg, iar în acest fel reclama celor de la Alienware în care un individ se joacă cu entuziasm un shooter într-o cafenea este din ce în ce mai plauzibilă. Cu un panou de 11,6 țoli și o rezoluție HD Ready de 1366 x 768, nimic nu va sta în calea sesiunilor de World of Warcraft sau Call of Duty în deplasare. Tot la design, pe lângă dimensiunile notebook-ului (32,7 x 285,7 x 233,3 mm), intră caracteristicile specifice tuturor modelelor de notebook-uri de la Alienware: multe leduri particularizabile, la care se adaugă capul de extraterestru care domină spatele notebook-ului. Deși conceptul se

aseamănă foarte tare cu un pom de Crăciun, pentru logoul Alienware, pentru capul de extraterestru de la baza ecranului și pentru boxe și tastatură puteți alege aproape orice culoare, aceste elemente dând unicitate notebook-ului. Trebuie menționat că în orice moment puteți stinge becurile de pe notebook cu ajutorul combinației FN + PRT SCR (Alien FX). Carcasa, chiar dacă este lucioasă, datorită unor materiale de calitate, reușește să dea senzația de viață lungă. Touchpad-ul și zona de la baza tastaturii sunt mate, de culoare neagră, iar după cum se simt la atingere, au mari șanse să arate la fel și peste 2 ani. Chiar dacă mult prea puțini utilizatori se joacă pe touchpad, merită să rețineți că textura de tip fagure de pe M11x este perfectă pentru mișcări rapide și precise. Tastatura este foarte importantă în orice context, iar la un dispozitiv care se pretinde a fi de gaming, cu atât mai mult. În cazul acestui model micuț de la Alienware, este compactă și poate un pic îngheșită, însă respectul pentru importanța unor taste duble sau triple precum Shift, Enter, Backspace, Tab sau CTRL este evident, ajutându-vă să nu prea ratați tastele. Singurul reproș este legat de tastele direcționale care, chiar dacă nu sunt foarte mici, ar fi putut fi mai la distanță de tastele dimprejur.

Legat de ce este înăuntru, cei de la Alienware au adoptat o combinație destul de interesantă dintre un procesor dual-core SU7300 de la Intel care poate fi supratat din BIOS de la 1,3 GHz la 1,7 GHz și o placă video GeForce GT335M cu suport pentru NVIDIA Optimus. În ceea ce privește procesorul, puteți alege și o configurație cu Core i5 520UM (1,06 GHz – standard, 1,86 – Turbo Boost), însă prețul va fi semnificativ mai

mare. În ceea ce privește stocarea, configurațiile cele mai ieftine încep de 250 GB cu 7200 rpm și ajung până la 256 GB SSD. Dacă vă întrebați cât de mult se reflectă în preț prezența unui SSD cu o asemenea capacitate în sistemul portabil, gândiți-vă că cel mai ieftin dispozitiv de acest fel pe care îl puteți achiziționa începe de la aproximativ 1800 de lei. Legat de lipsa unității optice, unii utilizatori ar putea fi nemulțumiți, însă ținând cont de cât de rar mai introduceți un disc în unitatea optică CD/DVD, s-ar putea de asemenea să considerați că spațiul aferent respectivului instrument a fost folosit mult mai bine. Pe partea de conectică, lui M11x nu îi lipsește nimic. Gândiți-vă doar la portul DisplayPort, prezent doar în unele configurații extrem de scumpe, la care se mai adaugă 3 USB-uri 2.0 cu tensiune suplimentară, un port HDMI, VGA, un SD Card Reader și un FireWire. Pe partea de sonorizare s-a folosit un codec ALC665, la capitolul conectori această decizie s-a reflectat în 2 ieșiri de căști și un line in/MIC. Din fericire, cu ajutorul Realtek HD Audio Manager puteți oricând să treceți cei 3 conectori de 3,5 mm în mod 5.1. La capitolul opțiuni de configurare puteți avea atât un modem 3G, cât și un TV tuner hibrid, direct din fabrică.

În ceea ce privește performanța acestui notebook jucăuș, este suficient să știți că, începând cu Crysis 2 și terminând cu cel mai recent Call of Duty, orice joc recent poate fi jucat cu detalii mari în rezoluția nativă a laptopului, 1366 x 768. Dacă e să renunțați la ceva, s-ar putea să trebuiască să faceți din când în când un compromis și să dezactivați setările de anti aliasing, însă indiferent ce joc doriți să jucați pe M11x, acesta se comportă exemplar. Singurul titlu în care am coborât setările la mediu a fost cel mai nou Medal of Honor, însă dacă estetic nu au existat schimbări majore, numărul de cadre pe secunde a crescut mult peste media de care aveți nevoie pentru un gaming fluent. Indiferent de performanță, orice posesor de notebook se așteaptă să-l țină bateria, iar creatorii lui Alienware nu au neglijat acest aspect. Astfel, dacă utilizați placa video NVIDIA, obțineți, în modul high-performance din Windows 7, aproximativ 4 ore de autonomie. Dacă vreți să profitați de o sesiune de navigare pe internet sau de tehnoredactare de lungă durată, peste 6 ore de baterie nu sunt absurde folosind placa video de la Intel.

Ofertant: Partenerii DELL Pret: aproximativ 4000 lei – configurație standard, 6000 lei – configurație high-end

Logitech Z205

Boxe de călătorie

Cu toții știm notebook-urile care sună prost sau nu se aud bine, nu din cauza faptului că sunt ieftine, ci pur și simplu din cauza faptului că sonorizarea nu este prioritară când se creează un sistem portabil. Pentru cei care vor mai multă calitate sonoră când lucrează la birou sau pentru cei care își petrec viața în deplasare, dar vor să umple cu muzică o cameră de hotel, Logitech a creat Z205. Acest sistem stereo extrem de compact vine cu sistem clips cu cauciuc pe interior pentru a se prinde de display-ul laptopului, fără a lăsa urme. Un avantaj major al lui Z205 este că, prin intermediul unui cablu USB, nu este doar o boxă, ci și o placă de sunet separată de cea a sistemului. Pe lângă faptul că este compatibil cu orice sistem PC sau

Mac, acest sistem portabil de boxe vă permite prin intermediul celor 3 butoane de pe suprafața superioară să controlați volumul și, dacă este cazul, să vă treceți sistemul în mod silențios. Dacă aveți un cablu stereo cu mufă de căști la ambele capete, puteți conecta și o altă sursă de muzică la Z205, precum un telefon. Singura condiție este să aveți în permanență sistemul de la Logitech conectat la un USB pentru alimentarea cu

energie electrică. În pachet mai este inclus și un săculeț compartimentat pentru transportul boxei și al cablului USB aferent.

Ofertant: Partenerii Logitech Pret: 150 lei

MSI Big Bang-Marshall

Placă de bază pentru un desktop illo tempore

Pornind de la ideea treimii perfecte a plăcilor de bază în ceea ce privește lucrurile care contează, MSI a creat standardul Military Grade – generația a doua. Calitatea, stabilitatea și eficiența conviesc în această nouă generație de plăci de bază pentru gameri cu cerințe extrem de severe. Gândite pentru o viață foarte lungă, timp în care își mențin standardul de performanță din prima zi, plăcile de bază din noua familie, din care face parte și Big Bang Marshall, sunt optimizate pentru a rezista la configurații high-end deosebite.

Construită în jurul chipset-ului P67(LGA1155 – Sandy Bridge) de la Intel, varianta revizuită, Big Bang Marshall, este încă o dovadă a faptului că se pot crea plăci de bază pentru super calculatoare de dormitor. Pentru a lăsa elementele importante la sfârșit, trebuie menționat că cei de la MSI au preferat implementarea a 4 sloturi de memorie DDR3 cu suport pentru Dual-Channel în defavoarea sistemului din ce în ce mai popular Tri-Channel. Chiar și în aceste condiții sunt suportați până la 32 GB DDR3 (1066, 1333, 1600, 1866, 2133). Pentru stocare aveți 8 porturi SATA, 4 SATA II și 4 SATA III, la care se adaugă alte două porturi eSATA. Niciodată nu veți simți că aveți prea puține hard diskuri în sistem. Marele avantaj al plăcilor de bază Big Bang de la MSI, suportul pentru SLI și CrossFireX, început cu câțiva ani în urmă, culminează cu Marshall. Având în dotare 8 sloturi PCI Express 2.0 16x, nicio configurație multi GPU nu este absurdă. La capitolul conectică, pe lângă 8 USB-uri 3.0 la care se mai adaugă încă 2 pe placa de bază, posesorul unei

asemenea plăci de bază se bucură de un chipset audio ALC892 capabil de sunet 7.1 atât analogic (4 ieșiri audio + 2 intrări), cât și digital (optic + coaxial). Dacă vă încântă achiziția unei asemenea plăci, să nu uitați că vechea carcasă s-ar putea să nu fie suficient de încăpătoare, nu de alta, dar Big Bang Marshall are 34,5 cm (L) x 26,4 cm (W), cu un format de dimensiune XL-ATX.

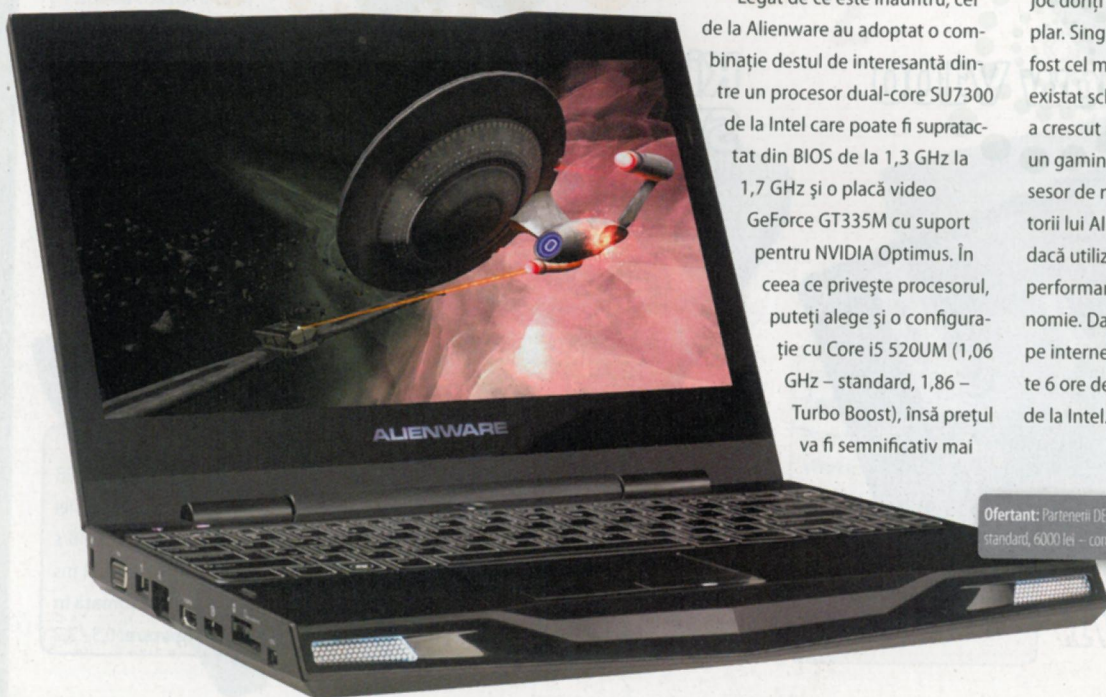
La capitolul tehnologii inovatoare de care producătorul este mândru, cea mai importantă este funcția OC Genie ajunsă la generația a doua. Accesibilă atât din BIOS, cât și printr-un buton dedicat, aceasta permite plăcii de bază să supratacteze procesorul și cipul grafic integrat în procesoarele cu grafică de la Intel. Întregul proces este extrem de sigur și în condiții optime poate crește per-

formanța iGPU-ului cu până la 36% și a CPU-ului cu 10% peste TurboBoost. Ținând cont că au trecut foarte mulți ani de când BIOS-ul este același în majoritatea cazurilor, sub numele de Click BIOS, MSI a creat o interfață cu suport pentru mouse, care, pe lângă funcțiile obișnuite, permite crearea de backup-uri pentru hard disk sau testarea memoriei în profunzime. Nu lipsește nici suportul pentru încărcarea rapidă a iPhone-ului sau iPad-ului și a altor gadgeturi, însă

această funcție o veți putea exploata doar cu o aplicație instalată pe sistem, intitulată Super Charger.



Ofertant: Partenerii MicroComponents Pret: 1500 lei



iPad 2 – bun la orice

Nu știu dacă Apple a simțit amenințarea unei competiții din ce în ce mai serioase din partea unor companii precum Samsung sau Motorola, însă la aproape 11 luni de la lansarea primului model de iPad, Apple a anunțat noua generație de tablete. Asta nu este însă tot: pentru a da drumul produsului către utilizatori cât mai repede, în doar 9 zile, persoanele din SUA puteau cumpăra un iPad, iar în aproximativ 3 săptămâni, ușile magazinelor Apple din

26 de țări s-au deschis larg pentru a primi noul val de doritori de iPad.

Există anumite produse pe care doar un utilizator entuziasat le va achiziționa, există și produse care sunt atât de înaintea vremurilor actuale încât nu pot să-și justifice prețul prin argumente de utilitate. Noul iPad 2 nu este un astfel de produs. Ca utilizator de iPad chiar simți că tehnologia integrată în noul dispozitiv portabil este făcută de utilizatori pentru utilizatori.

Diferența de 100 de grame (de la 700 la 600 de grame) transformă noul iPad într-un produs mult mai ușor de folosit, mai ales în cazul unei utilizări pe parcursul a mai multe ore. Masa mai mică și grosimea redusă apropie iPad 2 de un ideal de tabletă. Legat de design, noul iPad se apropie mult mai mult de aspectul unui iPod touch de generație nouă, redimensionat, decât de vechiul iPad. Butoanele de volum și butonul de power sunt în același loc, mufa de căști și portul cu 30 de pini de asemenea, singura diferență fiind switch-ul pentru trecerea iPad-ului în mod silențios, funcție care în cazul iPod touch nu se aplică. Sonorizarea, cel puțin aparent,

pare mai puternică decât în cazul dispozitivului de primă generație în parte și datorită difuzorului care ocupă o parte mult mai mare din carcasă.

În ceea ce privește camerele, noul iPad dispune de două, una pe spate și una pe față. Cu un sistem asemănător camerelor din iPod Touch, iPad 2 vă oferă posibilitatea să filmați HD cu camera din spate și să realizați fotografii la o rezoluție nu foarte impresionantă de 960 x 720 pixeli. În ceea ce privește camera din față, poate capta conținut la banala rezoluție VGA de 640 x 480, atât foto, cât și video. Chiar dacă pentru orice utilizator obișnuit este evident că Apple nu a avut ca scop integrarea de camere cu o rezoluție foarte mare pentru înregistrarea filmelor de concediu, camera frontală este foarte bună pentru o conversație online cu mătușa din Italia. Pentru un pic de diversitate, pe lângă aplicațiile FaceTime sau Camera, pe ecranul iPad 2 puteți accesa și aplicația omonimă de pe Mac, PhotoBooth este o sursă foarte bună de divertisment, oferindu-va posibilitatea să vă înregistrați alături de prietenii după ce aplicați di-

ferite efecte, de la infraroșu la alb-negru ori swirl, clone și nu numai. În total, sunt 9 efecte dispuse într-o matrice de 3 pe 3 și toate, simultan, în timp real, afișează conținutul prelucrat cu respectul efect.

Dar puterea de calcul?

iPad dispune de un SOC A5, care este încă un mod de a spune că reușește să includă într-o grosime extrem de redusă RAM-ul, procesorul și cipul grafic. Acesta este format dintr-un CPU ARM A9 dual-core care lucrează la o frecvență de 1 GHz și un GPU PowerVR SGX543MP, pe lângă 512 MB RAM, de două ori mai mulți decât în prima generație. Legat de gaming, Apple a început să facă presiuni din ce în ce mai mari în această direcție pe dezvoltatori și, dacă până nu demult toate reclamele la iPod Touch erau bombardate de secvențe din jocuri, cu noul iPad 2, Apple încearcă din nou să creeze o aură de dispozitiv de gaming. Luând în considerare că încă de la lansare creatorii Infinity Blade ofereau o variantă mai

pretentioasă care să profite de procesorul grafic mai puternic, la scurt timp după lansare titluri precum Dead Space sau NFS confirmau de asemenea că gaming-ul poate fi o plăcere pe o tabletă de 10 țoli. Chiar dacă este foarte greu de apreciat valoarea absolută a performanței a noului cip grafic față de anteriorul, ținând cont că SONY a optat deja pentru includerea lui PowerVR SGX543MP în viitoarea sa consolă portabilă, NGP, toate indiciile confirmă că Apple și-a pus cărțile unde trebuie când vine vorba de hardware.

Accesorii

O îmbunătățire majoră disponibilă doar în dispozitivele portabile Apple cu procesoare A4 sau A5 este un nou adaptor pe care îl puteți achiziționa separat și care nu este chiar ieftin. Disponibil la 39 \$ în Statele Unite ale Americii, noul Digital Video Adapter permite posesorilor de iPhone 4, iPod Touch 4G, iPad și iPad 2 să se bucure de mult râvnita conexiune HDMI. Asta nu este însă tot. Spre deosebire de conceptul Air Play, care permite utilizatorului să trimită doar un anumit tip de conținut către TV-ul conectat la un Apple TV 2G, noul accesoriu conectabil tot la portul 30pin vă permite să afișați pe TV tot conținutul de pe ecranul iPod-ului, iPhone-ului sau iPad-ului. Nu trebuie decât să conectați accesoriul la TV prin HDMI și celălalt capăt să îl legați la iPad, iar în secunda următoare „ce-i în mână e și pe ecran”. Această funcție este ideală pentru gaming pe TV. Indiferent dacă vorbim de Angry Birds sau Infinity Blade, calitatea imaginii este așa de bună încât poți afirma liniștit că te joci pe o consolă. Ținând cont că iPad-ul are un raport de aspect egal cu 4:3, în timp ce majoritatea televizoarelor au un raport de aspect 16:9, decizia Apple de a lăsa margini negre pe lateralele ecranului este rezonabilă - mai ales că, atunci când rulați un film 16:9, respectivul conținut „umple” TV-ul.

Un alt aspect important este protecția noii jucării. Ținând cont că Apple a intrat anul trecut și în afacerea cu accesorii cu husa de iPad 1, urmată de renumitul Bumper pentru iPhone 4, foarte mulți utilizatori așteptau să vadă ce are compania din Cupertino în plan pentru noua versiune de iPad. Intitulat Smart Cover, noul accesoriu protejează exclusiv ecranul, dar reușește să o facă fără să adauge o grosime considerabilă întregului ansamblu. Disponibil în 10 variante, 5 din poliuretan și 5 din piele, Smart Cover-ul este realizat parcă din 4 bucăți imbrăcate de o singură bucată de material. Cele 4 bucăți pliabile vă ajută să transformați coperta într-un suport pentru iPad 2 în momentul în care îl țineți atât pe orizontală, cât și pe verticală. Creat pe principiul magnetic, noul Smart Cover se atașează cu ușurință iPad-ului pe partea laterală, fără butoane. iPad 2 în combinație cu Smart Cover mai are un avantaj datorită faptului că, în momentul în care este acoperit, acesta intră în stand by, iar dacă îi descoperiți chiar și un colț, pornește instantaneu.

Unde își are locul?

Filozofia care stă la baza noului produs a fost aceea de perfecționare. Chiar dacă au tăiat din vechiul iPad și l-au redus la cea mai simplă formă a sa, faptul că nu au făcut rabat de la autonomie sau performanță este cu atât mai remarcabil. Din păcate tabletele, cel puțin în țara noastră, nu au reușit să convingă foarte mulți cititori să facă o achiziție, însă ținând cont că aproape toate produsele de IT merg pe aceeași rețetă, timpul ne va arăta cât de aproape suntem de un preț mai mic, indiferent dacă vorbim de iPad sau de o altă tabletă. Nu de alta, dar este plăcut să te joci, să navighezi pe internet, să te uiți la un film sau să citești o carte, toate cu ajutorul unui dispozitiv portabil de 600 grame și 8,8 milimetri grosime.

Alexandru Puia

PC-Practic
practic... mai ușor nu se poate!

Cele mai noi gadget-uri

PC-Practic
practic... mai ușor nu se poate!

Hard disk crash?
Gestionați corect datele

Articole practice:

- ✓ Creați planșe și memorii cu aspect profesional
- ✓ Organizați-vă conținutul media
- ✓ Explorați Resursele rapid și simplu
- ✓ O nouă viteză pentru IE8
- ✓ Copii de siguranță pentru fișiere
- ✓ Copiați datele importante
- ✓ Creați și editați propriile șabloane

PC Doctor
Cele mai mari inovatii web ale ultimei decade

Securitate
Blocati accesul către paginile web nocive

Probleme ale Windows 7

Atelier

Organizați-vă conținutul media
Pentru muzică, filme și fotografii

Soluții

Cele mai mari inovatii web ale ultimei decade
Din 2001 și până acum, lista internetului s-a schimbat radical. În continuare, vom încerca să identificăm principalele evenimente care au marcat istoria web-ului din ultimii zece ani de navigare pe World Wide Web.

Sfaturi și trucuri

Discreție maximă!
Sfaturi practice pentru păstrarea de secrete

Faceti hard diskul invizibil

Erone la instalare

Aflați cum gestionează hard diskul informațiile stocate și, mai ales, ce aveți de făcut pentru a le păstra în siguranță!

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online
revista pe
www.chip.ro/librarie

Titlu Alchimistul neutronic

Autor Peter F. Hamilton

Editura Nemira

Colecția Nautilus

„O space opera uriașă și tumultuoasă, care are câte ceva pentru fiecare... Universul lui Hamilton nu poate să încapă într-un singur volum. Sunt prea mulți eroi pe care să-i îndrăgim, ticăloși pe care să-i detestăm și lumi pe care să le explorăm... Imaginația lui nu cunoaște limite!”

Science Fiction Weekly

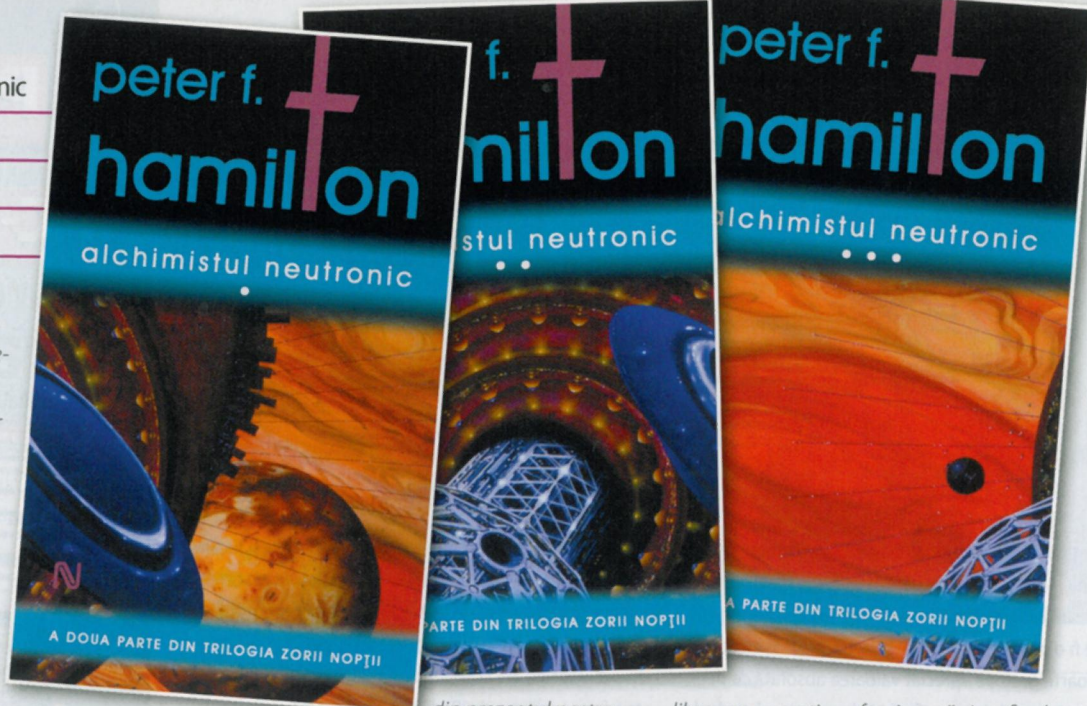
„O realizare excelentă, care atinge echilibrul perfect între concepțiile complexe ale SF-ului hard și intrigile captivante, presărate cu momente de horror și tușe sumbre.”

Isaac Asimov's Science Fiction Magazine

„Prin al doilea volum, trilogia ZORII NOPTII a lui Peter F. Hamilton își cimentează statutul de cea mai solicitantă și imposibil de ignorat saga din istoria genului space opera. Nici măcar Dune și urmările sale n-au fost atât de ambițioase. Poate doar universurile Star Trek și Star Wars să fie mai mari, însă au avut nevoie de zeci de ani și de numeroși creatori care le-au conferit formă și substanță. Lumea lui Hamilton este viziunea coerentă și focalizată a unui singur autor. Este echivalentul SF pentru Război și pace.”

Interzone

„Alchimistul neutronic subliniază că, în ciuda supremației ei indiscutabile, tehnologia nu deține toate răspunsurile. De aceea oamenii din viitorul lui Hamilton seamănă atât de mult cu oamenii



Nu există soluții simple, indiferent dacă e vorba de magie sau de forță brută. Pentru a progresa, societatea este obligată să-și confrunte – și să-și rezolve – problemele.”

SF Site

„Peter F. Hamilton nu uită niciodată divertismentul. El înțelege visurile și temerile fundamentale care motivează existența, dar și situațiile cele mai înspăimântătoare care subminează sentimentul primordial de securitate. Iar partea esențială a securității este speranța. Până și în momentele cele mai grele al vieții, majoritatea oamenilor se agăț de speranța că este doar ceva trecător, că în scurt timp vor reveni pe făgașul cel bun.”

The Magazine of Fantasy & Science Fiction

„Luptători cu calitățile amplificate de nanonice... habitate spațiale inteligente... lasere... bombe ilegale cu antimaterie... mijloace de distrugere stelare – tot ce și-ar putea dori cunoșcătorii genului. Alchimistul neutronic este o space opera de ca-

din prezentul nostru.

libru, cu o narațiune fascinantă și un final cu suspans de excepție.”

Kirkus Reviews

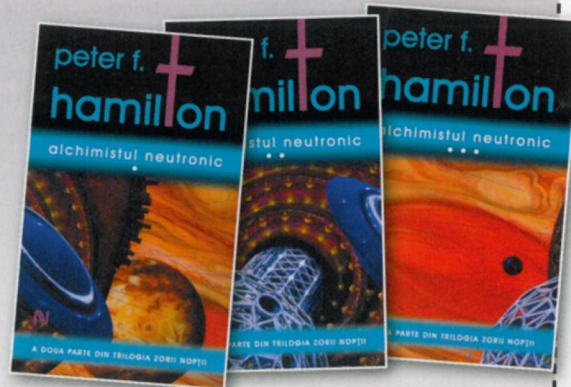
„În cazul Alchimistului neutronic, unicul motiv de dezamăgire este faptul că va trebui să aștept următorul volum. Este un roman încântător!”

Science Fiction Wave

CÂȘTIGĂTORII LUNII MARTIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția martie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Eu sunt numărul patru de Lore Pittacus, sunt următorii: **Niță Ionuț** din Popești Leordeni, **Macovei Dan** din Timișoara, **Cirjan Vasile** din Craiova, **Popa Cornel** din Cotești și **Lica Grațian Tiberiu** din Craiova.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail em Manuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 iunie 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna iulie 2011 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



Recenzie film

Transfer de identitate (Source Code)

Eram infometat, îmi voiam porția de SF de calitate, aveam poftă de un nou Ghost in the Shell, Children of Man, The Man from Earth, Gattaca, chiar și de un Star Trek bun. Nu conta, ceva care să-mi dea de gândit, sec, dur, dacă se poate. Să mă mai trezească. Source Code a venit să mă salveze, deși e cam de vară pe lângă lista de mai sus. Cunoaștem deja ideea, intuim cam ce și cum o să se întâmple, misterul rămâne însă acolo până la sfârșit. Film de văzut la cinema, de discutat și disecat cu prietenii. În care Colter Stevens (Jake Gyllenhaal), un pilot de elicopter în misiune în Afganistan, se trezește în corpul unui profesor de istorie într-un tren spre Chicago. Și moare spulberat de o explozie. După care se trezește din nou și o ia de la capăt. Am schimbat puțin povestea pentru a nu vă strica din plăcerea descoperirii. Transfer de identitate este în primul rând un thriller de calitate, apoi SF, apoi ghicitoare. Recomand și mă opresc pentru că nu vreau să mai dezvălui nimic. Acum merge și o comedie SF. Să vină Paul! Chiar și una fără niciun fel de sens, dar inspirată din toate jocurile posibile (poate d'asta). Să vină și Sucker Punch!

ncv

www.

<http://drafts.easybib.com/post/4441827756/10-amazing-views-from-airplanes>

Dacă ești în avion și caști gura pe geam, poate vezi și tu așa ceva. Poate chiar ești în stare să scoți o poză faină.



<http://candychang.com/before-i-die-in-nola/>

Ce ai face înainte să mori? Ei bine, cineva îți dă ocazia să spui asta. Nu să o faci.



Câștigă una din cele cinci trilogii Alchimistul neutronic de Peter F. Hamilton răspunzând la întrebarea:

Ce nu uită niciodată Peter Hamilton?

- ▶ divertismentul
- ▶ țigările
- ▶ gazul pornit



Nume, prenume: _____

Cod numeric personal: _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____

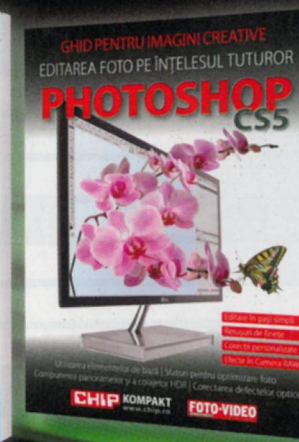
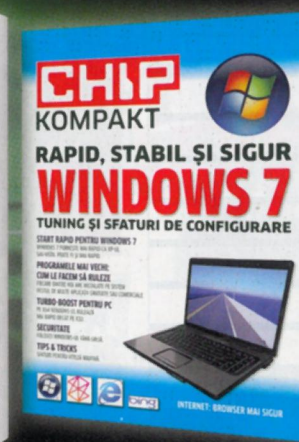
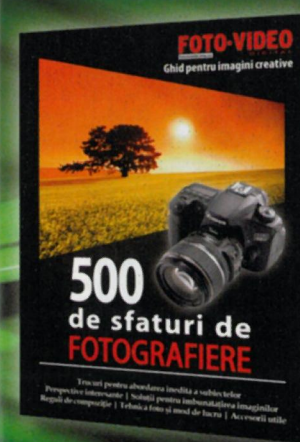
Localitate: _____

Cod Poștal: _____ Județ: _____

Telefon: _____ e-mail: _____

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 iunie 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna iulie 2011 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Trimite cuvântul **CARTE** prin sms la numărul **7555** și poți comanda oricare dintre cărțile colecției **CHIP Kompakt**



Tarif SMS: **6 EUR plus TVA** în orice din rețelele Orange, Vodafone sau Cosmote

Costul de expediție este inclus în prețul SMS-ului.

După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți.

Librăria **CHIP** ONLINE

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat* un Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruiser Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one.



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +

SanDisk®

STORE YOUR WORLD IN OURS



www.sandisk.com

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruiser Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + BONUS			114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS			144,00 lei	
PC PRACTIC - 6 apariții			53,00 lei	
PC PRACTIC - 12 apariții + BONUS			99,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS			119,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + Cartea „500 de sfaturi de fotografiere”			107,98 lei	
Total general de plată:				

Completați online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat postal) pe e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:
 • plată online prin card de credit (mai multe detalii pe <http://www.chip.ro>)
 • decontare de rambursare la orice abțigă BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRED 0805 V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
 • ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71 ABNA RO02 75 41 00 06 04 75 deschis la RO78 Brașov
 • pentru bugetari: plată se face în contul RO9017 E21315069 XXXX000746 deschis la Trezoreria Brașov
 • mandat postal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov.

Denumirea firmei / C.U.I. _____
 Nume, prenume _____
 Vârsta _____ Ocupație _____
 Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____
 Localitate _____
 Cod Poștal _____ Județ _____
 Telefon _____ e-mail _____
 Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____
 Am mai fost abonat, cu codul _____ Semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispoziții de următoare drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDPC sub numărul 4702.

DOUĂ JOCURI COMPLETE LA SUPER PREȚ!

Classic Games LEVEL collection

14⁹⁰ LEI



ediția 12/2010
VELVET ASSASSIN

DRAKENSANG
ediția 07/2010



ediția 11/2010
SHADOW GROUNDS SURVIVOR

XPAND RALLY
ediția 08/2010



ediția 10/2010
SAM & MAX SEASON ONE

ediția 09/2010
TRINE



ediția 12/2010
VELVET ASSASSIN

TRINE
ediția 09/2010



ediția 12/2010
VELVET ASSASSIN

SHADOW GROUNDS SURVIVOR
ediția 11/2010

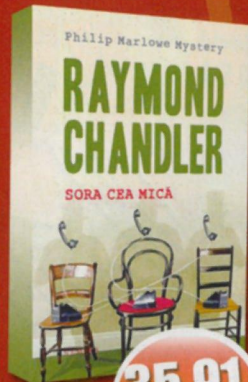
COMANDĂ ONLINE CĂRȚILE ȘI AI PÂNĂ LA **10%** REDUCERE*

Editura Nemira



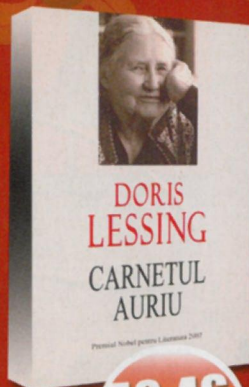
71.01
~~78.90~~ 3 volume

Editura Nemira



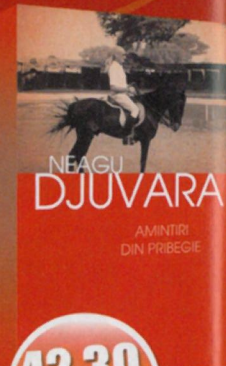
35.91
~~39.90~~

Editura Polirom



58.46
~~64.95~~

Editura Humanitas



42.30
~~47.00~~

Editura Humanitas



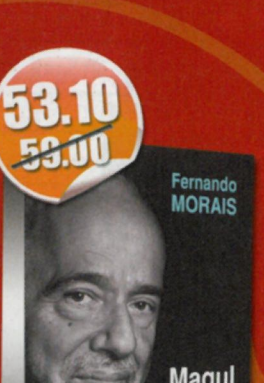
31.50
~~35.00~~

Editura Humanitas



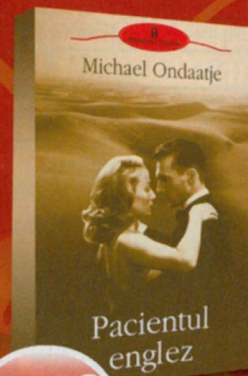
31.50
~~35.00~~

Editura Nemira



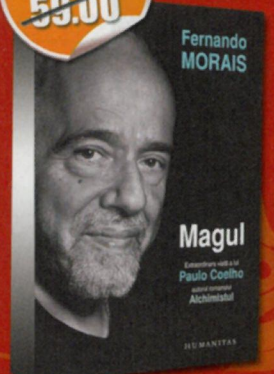
53.10
~~59.00~~

Editura Polirom



26.96
~~29.95~~

Editura Humanitas



Editura Nemira



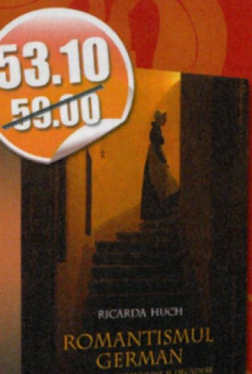
20.61
~~22.90~~

Editura Humanitas



31.50
~~35.00~~

Editura Humanitas



53.10
~~59.00~~

Detalii pe www.chip.ro/librarie,

pentru comenzi: Catalin Iordache, catalin.iordache@3dmc.ro, telefon: 0741.248.348, 0368.415.003,

*oferta valabila in limita stocului disponibil



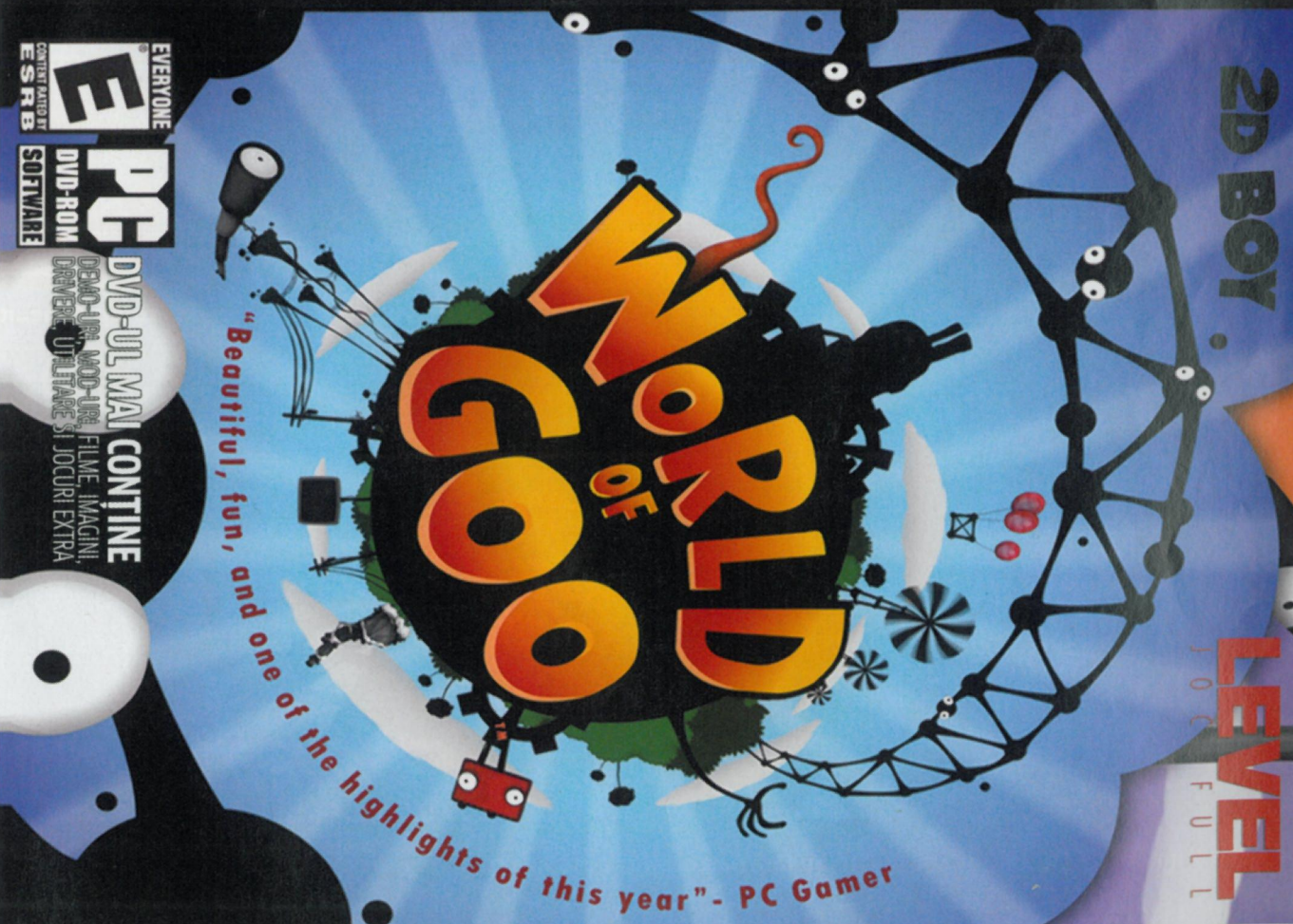
LEVEL DVD

WORLD OF GOO

05.2011

EVERYONE
E
DVD-ROM
SOFTWARE

DVD-UL MAI CONTINE
DEMO-URI, MOD-URI, FILME, IMAGINI,
DOCUMENTARE, UTILITATE SI JOURI EXTRA



"Beautiful, fun, and one of the highlights of this year" - PC Gamer

LEVEL
100% FULL

NEXT ISSUE *

PORTAL 2™



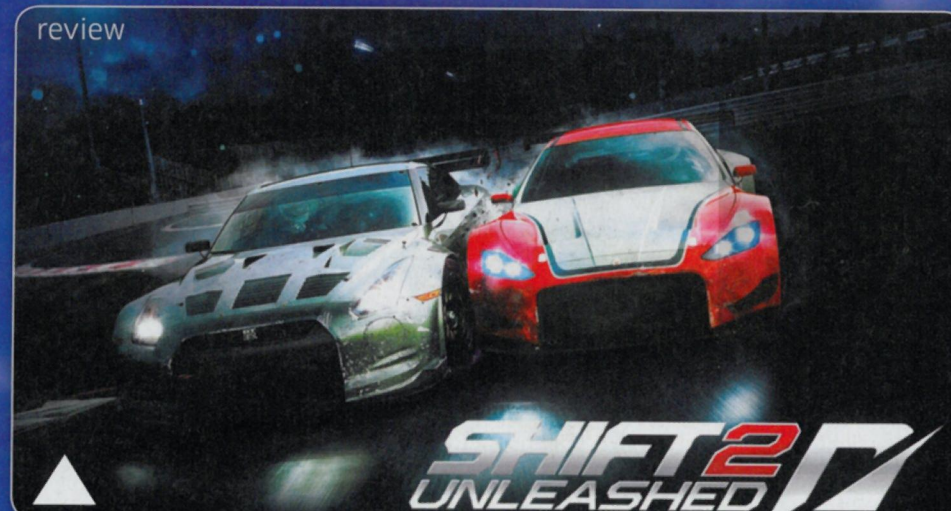
review

Pregătiți-vă pentru o experiență co-op de neuitat.



review

Mai violent și mai visceral ca niciodată.



review

Cu sau fără patch, Shift 2 încasează un review.

Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE** îți oferim **84 de PAGINI** cu și despre fotografie



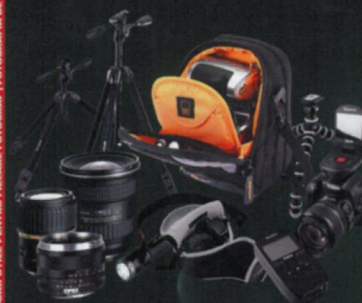
FOTO-VIDEO digital organizează
WORKSHOP DE FOTOGRAFIE:
Delta Dunării

Cele mai bune
sfaturi pentru
FOTOGRAFIA DE NOAPTE

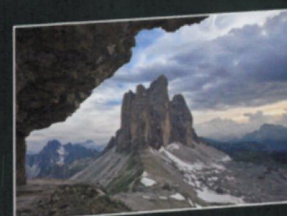
FOTO-VIDEO

fotoworld.chip.ro 10 LEI mai 2011

Test & Review:
Accesorii utile pentru
fiecare fotograf



Fotografia HDRi:
Abordare, tehnică și editare



Un alt fel de
FOTOGRAFIE

Portofoliu
Ionel Onofraș



Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**
pe parcursul întregului an

Detalii, pe www.chip.ro/workshop

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online revista pe
www.chip.ro/librarie

petrecerea se schimbă cu Orange
Orange Young - distracție la nesfârșit



www.orange.ro

today changes with orange™